LOS INCREIBLES SECRETOS DE LA

SEGA MEGADRIVE SECRETOS 4

J. DOUGLAS ARNOLD

SECRETOS Y ESTRATEGIAS PARA GANAR

LOS INCREIBLES SECRETOS DE LA SEGA MEGADRIVE

AGRADECIMIENTOS

Quiero dar las gracias muy especialmente a mi madre, Joan, que ha sido para mí una guía a seguir, me ha apoyado y animado a continuar con mi trabajo, me ha dado amor, amistad e inspiración.

Gracias también a Joe Harabin por su ayuda, de la que no hubiéramos podido prescindir, en lo referente a la distribución del libro. Si ahora tienes un ejemplar entre tus manos, es gracias a su esfuerzo.

Mi agradecimiento a los «campeones» de estos juegos que me ayudaron a encontrar las claves estratégicas y los secretos que llenan estas páginas. Me refiero a Paz Derham, Gregg Abbott, Joey Echeverri, Clint Crabtree, Josh Arlidge, Damon Dykstra y Darin Kuethe.

También quiero hacer mención de Larry Antonio, Adam Dotson, Gavin Campbell, Steve «Smike» Henke, Ewok, Amy y Lolita, de Toys 'N' Joys, Scott, de JR's Music, Chris & Matthew Arnold, Jamie Sears, Jack & Val & Tera & Kyle, Craig Hill, Doug Hooker, Damon & Yvonne, Paul Babel, Mike Boland, Gary Clisby, Darin Kleim, Ruth Ko, Mike McKenna, Michael McKenna, Barbara & Stan, Fran y Don, Helen y Rob, Joanie y Mac, Dan & Naomi Malone, Mark y Judy Ellman y Linda & Bill Pierce. ¡Muchas gracias por todo!

Mis saludos a los chicos de Missouri: Granny & Granpa y a The Henke Family.

Muchas gracias también a Richard Fields por sus portadas.

Gracias a todas las empresas de juegos que me han ayudado a conseguir que este libro fuera completo y estuviera actualizado: Acclaim/Flying Edge/Arena, Bignet/Micronet, Data East, Dreamworks/Bandai, Electronic Arts, Renovation, Sage's Creation, Sega, Taito, Virgin Games.

SUMARIO

INTRODUCCIÓN

Los fabricantes de juguetes convencionales están que se comen los nudillos desde que aparecen noticias en la prensa afirmando que el mercado de videojuegos en nuestro país todavía está en desarrollo, si lo comparamos con el parque de consolas vendido en otros países europeos. ¡Y no es para menos! Los juguetes convencionales sólo ocuparon un 25 % del total de ventas del mercado, al finalizar 1992, si hacemos caso de las cifras aportadas por algunos grandes almacenes. Se estima que en 1992, se vendió en nuestro país una cantidad de cartuchos de videojuegos que representó 50.000 millones de pesetas.

Así que no es de extrañar que, alentados por el descrédito de estos fabricantes, entidades, organismos y algunos medios de comunicación conservadores, fomenten una especie de cruzada contra los videojuegos para advertir de su peligro sobre los jóvenes. No hará mucho que leía una noticia en la que se decía que el gobierno francés, después de un estudio en el que se detectaron una docena de casos de epilepsia en pequeños que estuvieron utilizando sus consolas, pretendía promulgar una ley al respecto del consumo y venta de videojuegos. En el país vecino, Gran Bretaña, una madre acusaba a Nintendo de la muerte de su hijo, cuando éste falleció con convulsiones después de pasar una hora jugando al Super Mario Bros.

No obstante, tras investigar sobre estos sucesos, como periodista que soy, debo decir que jamás he encontrado la fuente de la noticia o como mínimo al protagonista de uno de estos casos para que se pronunciase al respecto. Da la sensación de que todas estas noticias fantasma tienen un denominador común: el miedo a las nuevas tecnologías y a los juguetes de una nueva generación. Es más sencillo descalificar y buscar el sensacionalismo, haciéndoles el juego, nunca mejor dicho, a los atemorizados fabricantes que perdieron su lugar en el mercado.

Los que alzamos la voz para dictaminar como positiva la distracción del videojuego, aportamos otros datos más fehacientes. Un estudio reciente realizado por varios psicólogos de Barcelona con 278 personas de 12 a 33 años, demostró que no existen diferencias de personalidad entre los niños o adolescentes aficionados a los videojuegos y aquellos que no lo son. El psicólogo Juan Alberto Estallo, en relación a la encuesta, afirmó que «no existe una conducta antisocial entre niños que juegan o no con videojuegos. Los primeros son niños más extravertidos y con mayor estabilidad emocional. Tampoco es cierto que estos niños lean menos libros o practiquen menos deporte. Por el contrario, son personas más activas y críticas

consigo mismas». La psicóloga Pilar Hernanz, añadía: «Estos niños ejercitan funciones mentales que les obligan a resolver problemas o a hacer razonamientos verbales.»

Pedro de Frutos, director de la revista *Super juegos* del Grupo Zeta, me confesaba en una entrevista que «son muchos los ejecutivos enganchados a una consola que van en un avión, dándole al Tetris o a cualquier otro juego». El videojuego no es patrimonio, pues, de los más jóvenes. Este libro te ayudará a sacarles todo el jugo a tus videojuegos.

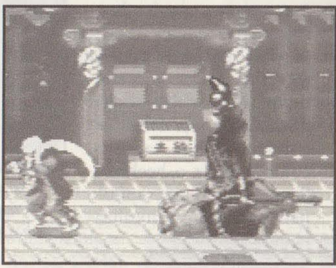
CARLOS MESA

MYSTICAL FIGHTER

DE DREAMWORKS

Introducción

Red Lion y White Lion son los dos legendarios Guerreros Místicos que protagonizan este excelente juego de acción, en el que debes viajar —solo o en compañía de un amigo— hasta el monte Fuji para buscar el sello sagrado de Kentari. En el transcurso de la partida, te atacarán un buen número de enemigos muy peligrosos, pero si eres hábil, podrás derrotarlos sin problemas. El nivel Normal de dificultad es ideal para los novatos, porque necesitarás tener los reflejos de un buitre para vencer en el modo Experto y ver la secuencia final.

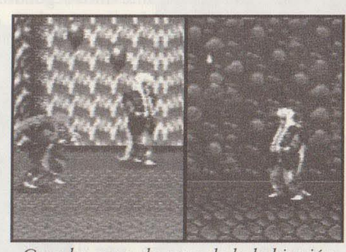


Uno de los movimientos más alucinantes del juego es el «Reverse Drop».

Unas cuantas estrategias

★ En la pantalla de opciones puedes elegir cualquier nivel de dificultad, pero antes de realizar tu elección recuerda que la única forma de ver la auténtica secuencia final es completando primero el nivel Difícil y luego el Experto, el cual no puedes escoger si no has demostrado que dominas el anterior. Hay otro final distinto a éste del que te acabo de hablar, que no sale cuando completas el juego en el nivel Normal, pero sí una vez concluidos el Duro y el Experto.

★ El segundo jugador puede incorporarse a la partida en



Coge las gotas de agua de la habitación secreta del nivel 2 para aumentar la longitud de la barra que representa tu nivel de energía.

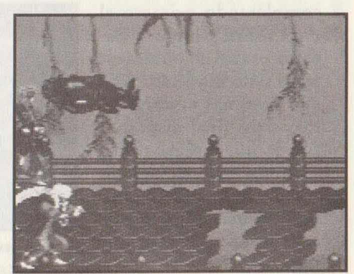
cualquier momento. Si uno de los jugadores domina el primer o el segundo nivel, será mejor que su compañero espere a que los haya superado.



Para atrapar a los enemigos, debes acercarte hacia ellos por encima o por debajo y luego pegarles un buen golpe.

★ Hay habitaciones ocultas en varios niveles. Una contiene cápsulas de energía, mientras que las demás esconden objetos valiosos, como comida o hechizos. Sigue leyendo este capítulo para averiguar su localización.

★ Tu primer objetivo debe ser dominar todos los movimientos que puede ejecutar tu personaje; como el manual no explica claramente cómo sacarles el máximo partido, voy a hacerlo yo. Cuando saltes, puedes dar una patada en cualquier momento, pero lo más acertado es hacerlo cuando estés cerca de un enemigo o a punto de caer sobre él. Otro buen movimiento ofensivo es el que se consigue pulsando el botón de Ataque y una tecla de dirección dos veces. Para atrapar a un enemigo, sólo tienes que caminar hacia él (sin pulsar ninguno de los botones). La mejor manera de acercarse a ellos es desde arriba o desde abajo; así, no podrán agredirte. Una vez los hayas levantado por encima de tu cabeza, puedes mantenerlos en el aire durante unos segundos. Hay dos formas de vencerlos: saltar y presionar el botón de Ataque para que se den un buen golpe contra el suelo, o limitarte a pulsar el botón para lanzarlos a cierta distancia (ni que decir tiene que esta última opción es particularmente útil cuando estás cerca de un precipicio). Otro útil movimiento es el Giro, que consiste en lo siguiente: coge a un enemigo, levántalo y empieza a dar vueltas con él a cuestas hasta que te canses; entonces, suelta el botón de Ataque y lo lanzarás a un lado de la pantalla. Lo bueno del caso es que puedes atacar a los otros enemigos, e incluso eliminar al pelma de Gaki, mientras estás ejecutando esta acción defensiva.



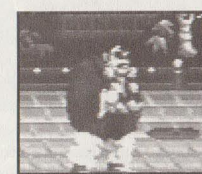
Utiliza los agujeros para librarte de tus oponentes.

★ Hay varios niveles con grandes grietas, empezando por la zona que está después de la cascada de la segunda fase. Empuja a tus enemigos hacia ellos, pero no utilices el «Reverse Drop» porque también te caerás.

★ En la modalidad de dos jugadores puedes empujar a tu oponente humano hacia dichas grietas, e incluso obligarle a que combata con el enemigo final.

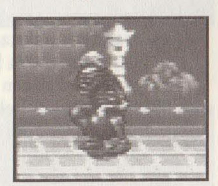
Los malos de la película

★ En este juego hay ocho tipos de enemigos principales y seis monstruos finales. Deberás utilizar una táctica concreta para cada uno, y el color de su piel te indicará cuántos golpes necesitan para ser derrotados.



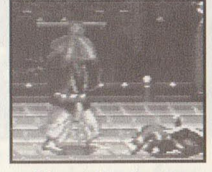
Un gigante benkei.

★ **Los gigantes benkei.** Son los primeros que encontrarás, aparecen varias veces en el nivel 1, y te atacan con las manos desnudas. No te quedes parado delante de ellos o acabarán contigo en un abrir y cerrar de ojos: camina arriba y abajo, rodeándolos, y después golpéalos bien fuerte, siguiendo cualquiera de las técnicas descritas anteriormente. Si los lanzas a un lado de la pantalla, derribarás a los otros enemigos que haya por el camino.



Gak.

★ **Los gaki.** Estas criaturas acudirán a tu encuentro después de la aparición de los gigantes. Primero se agachan, para luego saltar hacia ti con muy malas intenciones. Pueden llegar a reunirse hasta ocho a tu alrededor cuando estás participando en la modalidad de dos jugadores. Lo más importante es mantenerlos a un lado de la pantalla, porque si te quedas atrapado entre dos grupos de gakis, no tendrás muchas posibilidades de salir bien parado. Así pues, en



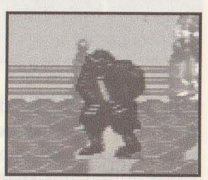
Un ministro janen.

cuanto salgan, salta hacia el extremo derecho o el izquierdo de la pantalla y golpéalos cuando se lancen hacia ti. Si tienes problemas, salta hacia el lado opuesto. Si permaneces en la zona central de la pantalla, conseguirás inducirlos a la de arriba.



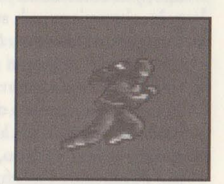
Un maestro yakuza.

★ **Los ministros janen.** Se defienden con unos garrotes de gran tamaño, llevan unos enormes sombreros que les tapan casi toda la cara y correrán hacia ti en cuanto te vean. De nuevo, la táctica para esquivarlos consiste en moverse con rapidez por encima o por debajo de ellos, atraparlos, y lanzarlos a un lado de la pantalla. El Giro también te dará buenos resultados, porque tienen el peso suficiente para derribar a un puñado de enemigos.



Un samurai zombi.

★ **Los luchadores de sumo.** Una vez te hayan agarrado, estos peligrosos tipos te golpearán continuamente, causándote graves heridas en los niveles más altos de dificultad. Aunque parecen tremendamente pesados, podrás levantarlos en el aire y lanzarlos a un lado de la pantalla sin problemas.



Una ninja kunoichi.

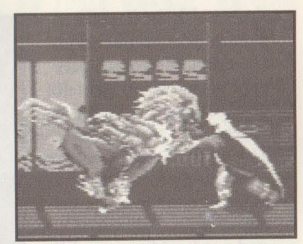
★ **Los maestros yakuza.** Para tu desgracia, son muy hábiles con la espada e intentarán atravesarte con ella en cuanto aparezcan; no te coloques nunca delante de ellos. Rodéalos, atrápalos y tíralos al suelo.

★ **Los zombis samurai.** Caminan lentamente con las manos en las caderas, aunque manejan su espada con una rapidez de vértigo. Si hay muchos enemigos en la pantalla, lánzalos contra ellos.

★ **Los cuervos.** Estos pájaros vuelan en bandadas y se abalanzan sobre ti cuando te detienes por cualquier motivo. Salta y golpéalos rápida y repetidamente para que caigan al suelo; luego cógelos porque puedes lanzárselos a tus enemigos y derribarlos.

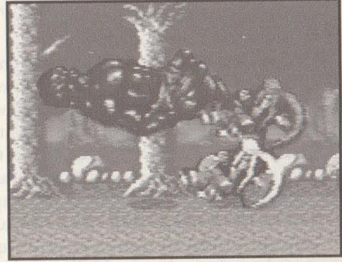
★ **Las ninjas kunoichi.** ¡Vaya, estas chicas sí que son persistentes! Si ves un precipicio cerca del lugar donde te encuentras, empújalas hacia él. Se mueven muy esporádicamente, lo que las hace muy difíciles de atrapar.

Los monstruos finales

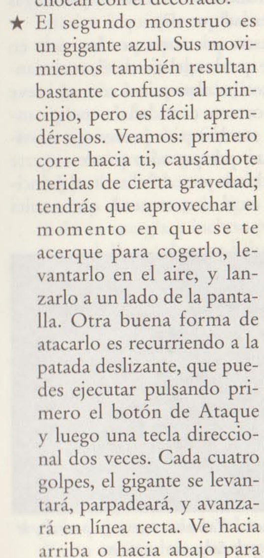


Golpea al león y apártate de él.

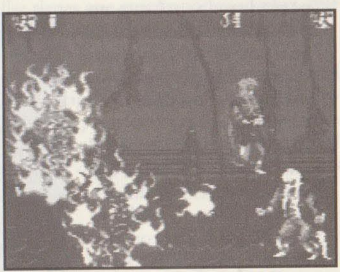
★ El primer monstruo que encontrarás es un león gigantesco que posee poderes místicos. Su rutina de movimiento resulta un tanto confusa al principio: se queda quieto unos segundos (suficientes como para darle cuatro o cinco golpes) y luego salta hacia ti. Esquívalo, cosa que no es muy difícil, y golpéalo en cuanto se detenga. El ciclo se repite hasta que lo derrotas. Eso sí, ten cuidado con las bolas de fuego que escupe de vez en cuando y que estallan cuando chocan con el decorado.



La lucha con el gigante azul es algo confusa.

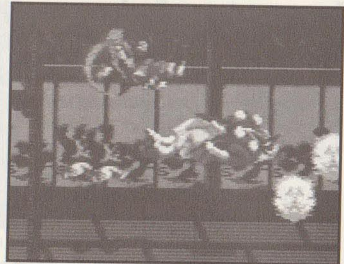


★ El segundo monstruo es un gigante azul. Sus movimientos también resultan bastante confusos al principio, pero es fácil aprendérselos. Veamos: primero corre hacia ti, causándote heridas de cierta gravedad; tendrás que aprovechar el momento en que se te acerque para cogerlo, levantarlo en el aire, y lanzarlo a un lado de la pantalla. Otra buena forma de atacarlo es recurriendo a la patada deslizante, que puedes ejecutar pulsando primero el botón de Ataque y luego una tecla direccional dos veces. Cada cuatro golpes, el gigante se levantará, parpadeará, y avanzará en línea recta. Ve hacia arriba o hacia abajo para



Ahórrate los hechizos para debilitar rápidamente a estas columnas de fuego.

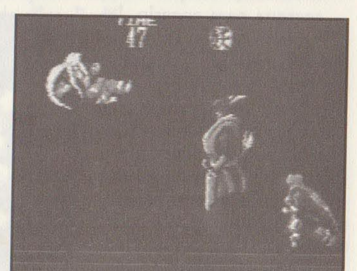
apartarte de su trayectoria, y continúa golpeándolo. Cuando lo derrotes, aparecerá su hermano gemelo; utiliza la misma táctica para vencerlo.



Fíjate en la sombra de este enemigo para prever sus movimientos y esquivarlo.

★ Turno para una enorme columna de fuego. Si estás jugando con un amigo saldrá otra a su lado, con lo cual resultará bastante difícil moverse por la pantalla. Cada vez que golpees la columna, se dará la vuelta y te acosará, pero puedes desorientarla si corres a su lado y la empujas con rapidez un par de veces. Durante la batalla, deberás conjurar todos los hechizos que tengas (los has reservado para esta pantalla, ¿verdad que sí?).

★ El cuarto monstruo es un tipo gigantesco que vuela por los aires en compañía de unos cuantos cuervos. Si te quedas debajo de él, se abalanzará sobre ti, te agarrará entre sus brazos, te obsequiará con un breve vuelo, y acabará arrebatándote una importante cantidad de energía antes de devolverte al suelo. Fíjate en su sombra para prever sus movimientos y salta en cuanto se te acerque, porque sólo puede cogerte cuando estás en el suelo. Utiliza tus hechizos para debilitarlo al principio del combate, luego dale una patada en el aire; recuerda que resulta invulnerable mientras está parpadeando, así que no desperdicies fuerzas. Los cuervos no son precisamente peligrosos, pero es mejor acabar con ellos cuanto antes.



Pon a Lord Kabuki contra la pared y golpéalo con rapidez.

★ El quinto monstruo es el malvado Lord Kabuki, que podrás vencer sin dificultades. ¿Cómo? Fácil: su enorme garra está constantemente persiguiéndote por el suelo, así que salta y dale una patada en el aire cuan-

tas veces sea necesario. La cosa será más sencilla todavía si lo mantienes a un lado de la pantalla.

Habitaciones secretas

★ Hay habitaciones secretas en tres niveles del juego. ¿Vamos a por la primera? Fíjate en el decorado del primer nivel y párate en cuanto veas una gran puerta; ábrela y entra. Si estás jugando con un amigo, entraréis los dos a la vez; en cualquier caso, todos los adversarios que estaban fuera desaparecerán. En la habitación secreta hay cinco cofres con comida y varios pergaminos donde están escritos los conjuros que debes pronunciar. Pero eso no es todo: hay otra habitación secreta en el mismo tramo. Camina hacia el extremo inferior izquierdo o derecho y da una patada; encontrarás otro pergamino a la derecha y una espada Jitte al otro lado.

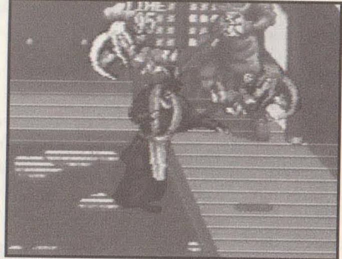
Entra en la habitación secreta del nivel 4 y golpea las esquinas inferiores de la pantalla para obtener puntuaciones extra.

★ La siguiente habitación secreta está en el segundo nivel, justo en el centro de la cascada. Las gotas de agua te darán energía, e incluso pueden llegar a ampliar la barra que muestra tu nivel. Para colocarte bajo ellas tienes que guiarte por su sombra, que verás sobre el suelo poco antes de que caigan.

★ No hemos podido encontrar ninguna habitación secreta en el nivel 3 (ni en el 5), ¡aunque hemos buscado por todas partes! La siguiente está en el cuarto nivel, muy cerca del principio. Atraviesa el puente de bambú, camina hacia arriba del todo de la pantalla, y pulsa <Arriba> para entrar en ella y abrir los cuatro cofres que alberga. Luego, baja hasta el extremo inferior izquierdo o derecho, da una patada y conseguirás dos pergaminos.

Nivel 6: ¡El final!

★ Sólo llegarás a este nivel si estás jugando en el modo Difícil o Experto. Y aun así, tendrás que completar la misión una segunda vez si llegas al

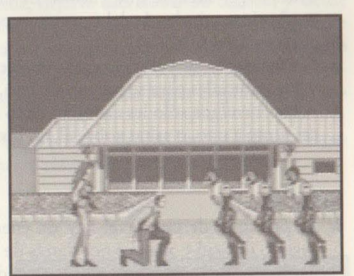

El malvado Lord Kabuki es el enemigo final. ¡Y no resulta fácil salir victorioso!

final en el Difícil. Aunque parezca increíble, en esta fase tan sólo hay una habitación, pero para compensar, tendrás que luchar con un montón de enemigos que te resultarán muy familiares; utiliza, pues, las tácticas de lucha que ya te he contado antes. El enemigo final es, de nuevo, Lord Kabuki. Su rutina de comportamiento se parece mucho a la del gigante azul del nivel 2, así que tendrás que limitarte a golpearlo cuatro veces seguidas y apartarte. La batalla no es fácil de superar, y la corta secuencia de animación que aparece cuando lo has logrado no compensa el esfuerzo...

ROLLING THUNDER II

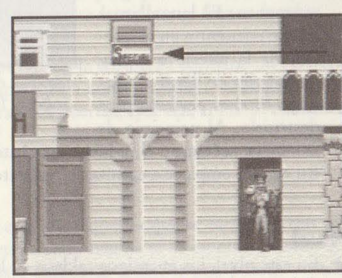
DE NAMCO

Introducción


La modalidad de dos jugadores es infinitamente más divertida.

En Rolling Thunder destruiste las fuerzas de Geldra, un grupo terrorista que, por desgracia, ha renacido de sus cenizas y se ha instalado firmemente en varios países del mundo. Deberás infiltrarte y destruir las bases de este malvado imperio, en solitario o con un amigo en la modalidad de dos jugadores. Para empezar, debes escoger a la agente Leila o a Albatross, y luego... enfrentarte a la batalla de tu vida, en la cual tendrás que coger armas y vértelas con un montón de integrantes del grupo terrorista a través de 11 niveles, que deberás atravesar dos veces para acabar con el cabecilla. Por suerte, un sistema de códigos de acceso te permite continuar en el nivel donde fuiste eliminado. El desarrollo de la partida es similar al de los juegos de la serie Shinobi.

Nivel 1


Algunas puertas contienen objetos valiosos y no están marcadas como las demás.

★ Aprenderse las rutinas de comportamiento de los enemigos es la clave para sobrevivir. Cada vez que pases por un nivel, te encontrarás con las mismas puertas, los mismos enemigos y los mismos obstáculos. Si recuerdas por dónde saldrán tus contrincantes, podrás prepararte para defenderte de su ataque.

★ La mejor táctica para no resultar herido es agacharte

mientras luchas. Así, los misiles que te vayan lanzando pasarán de largo.

★ Examina todas las puertas. Algunas están marcadas, pero otras no. En todos los niveles hay armas valiosas, «Hit Points» y vidas extra, que debes coger siempre que puedas. La única puerta que no está marcada en el primer nivel es la del extremo superior derecho del segundo edificio (cerca del final).

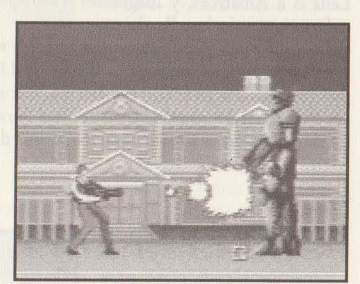
★ No malgastes las balas, porque tan sólo tienes unas pocas en cada arma y son esenciales para seguir avanzando.

★ A los enemigos sólo les causarán daño tus balas y tus puñetazos. Si pasas junto a uno, o saltas sobre él, no resultarás herido.

Nivel 2

★ Al principio de este nivel hay un enemigo que dispara agachado. Va vestido de azul y aparece por detrás de ti, así que debes estar preparado para darte la vuelta y disparar con rapidez.

★ Sólo hay enemigos finales en tres de los once niveles de que dispone Rolling Thunder II. El primero está, precisamente, al final de esta fase. Se trata de un enorme robot que te apunta y dispara con bastante rapidez; puedes prever sus movimientos con cierta facilidad, así que esquívalo y no dejes de utilizar tu arma en ningún momento. El lanzallamas que se encuentra en el interior de la puerta que hay justo antes de llegar al enemigo final es perfecto para destruirlo. Al principio de la batalla, acércate a él, y luego agáchate mientras disparas con rapidez. En cuanto empiece a apuntarte, apártate y continúa utilizando tu arma.



Esquiva el fuego cruzado del arma de este robot y luego atácalo con el lanzallamas.

Nivel 3

★ En este nivel, los enemigos saldrán de los conductos de ventilación, así que ve con cuidado cuando pases cerca de ellos.

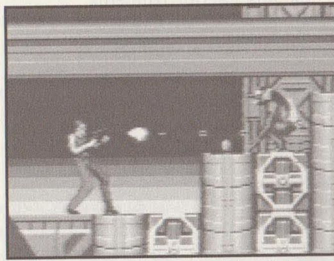
★ Tras la primera puerta que no está marcada de esta fase hay un HP,

pero llegar hasta allí no es fácil. Es la que se encuentra a la derecha de la segunda estatua de una mujer, pero la pantalla se mueve hacia arriba cuando te mueves en esa dirección. Así pues, debes saltar hacia la plataforma que está sobre la estatua, dejarte caer sobre su cabeza, y desde ella, avanzar hacia la derecha. Allí encontrarás la puerta. La siguiente puerta sin marcar te facilitará tiempo extra; está en el extremo derecho de la planta superior. Tras bajar de nuevo hasta la planta baja, encontrarás un HP tras la segunda puerta (después de haber cogido las «balas» señaladas en la primera).

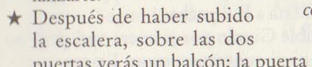
★ Al hombre que está metido en el interior de una burbuja debes dispararle por la espalda, con lo que harás estallar también el tanque.

Nivel 4

★ En lo alto de las escaleras que hay al principio del nivel hay un tipo que tira bombas. Quédate lo bastante lejos de él como para que no te tire ninguna, y luego corre y súbete al primer escalón para dispararle. Aunque domines esta técnica, debes estar preparado para esquivar cualquier bomba que pueda lanzarte.



Un ataque rápido es la mejor defensa contra los tipos que lanzan bombas.



★ Después de haber subido la escalera, sobre las dos puertas verás un balcón; la puerta de la izquierda contiene un HP. Tras subir por las escaleras que aparecen a continuación, te encontrarás delante de otro balcón y de otras dos puertas; esta vez, el HP se encuentra a la derecha.

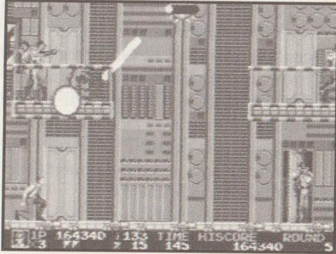
Nivel 5

★ En este nivel te encontrarás con unos agentes que se esconden tras una puerta y salen para dispararte cuando menos te lo esperas. ¿Cómo eliminarlos? Fácil: camina hasta colocarte frente a una puerta y pulsa <Arriba>; de inmediato, aparecerá tu oponente y disparará un rayo láser. Cuando el rayo haya pasado de largo, suelta la tecla, agáchate, y

dispárale en cuanto vuelva a salir.

★ Tras la tercera y quinta puertas del segundo piso hay HPs.

★ Ha llegado el momento de enfrentarte con otro enemigo final. Llegarás a una habitación donde hay cuatro puertas; en el techo, verás un cañón láser, cuyos disparos causan grandes explosiones en el suelo. Permanece agachado en la esquina inferior izquierda de la pantalla, y si va a producirse una explosión cerca de donde te encuentras, salta al balcón de arriba y aguarda a que las llamas se hayan extinguido para volver a bajar. Sigue disparando, desde la misma posición, a todos los enemigos —nunca al cañón láser— hasta que no quede ni uno.



Quédate en la esquina inferior izquierda para esquivar los láseres y dispara sobre todos los enemigos que aparezcan en la pantalla.

Nivel 6

★ Hay un HP tras la puerta que se encuentra a la derecha del balcón. Atraviesa la sala de control, dirígete hacia abajo y encontrarás —en la puerta de la izquierda del tercer piso— un objeto que te concederá más tiempo para completar el nivel. También hay un HP en el piso siguiente, concretamente en la puerta que está a la derecha.

★ Al final de este nivel verás al temible Gimdo por primera vez, pero no tendrás que luchar con él hasta el nivel que transcurre en Egipto.

Nivel 7

★ Te encontrarás con unos tipos que salen del suelo, cerca del principio del nivel, a los que deberás disparar tres veces. La primera en cuanto se levanten, la segunda después de haber saltado por encima de ellos, y la tercera justo cuando vuelvan a levantarse.

★ Hay un objeto de los que te conceden más tiempo para completar el nivel escondido en la primera puerta del segundo edificio. La siguiente, en el segundo piso —una pantalla a la derecha—, oculta un HP, al igual que la que está en el piso de arriba del todo.

★ Cuando hayas subido por los escalones que se encuentran aproximadamente en el centro del nivel, encontrarás un tipo de los que lanzan bombas continuamente. Te librarás de él retrocediendo hasta el último edificio por el que has pasado; luego debes volver hasta el punto donde estaba tu oponente.

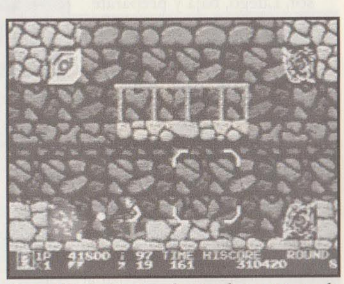
Nivel 8

★ Puedes conseguir tiempo extra al principio de este nivel. Desde el punto en que empiezas, sube por los dos escalones de la izquierda y luego pulsa <Arriba>. Entrarás en una habitación secreta.

★ El lanzallamas es un arma muy potente, pero debido a su corto alcance no podrás derribar tan fácilmente a los tipos que salen de las puertas. No obstante, resulta imprescindible para vencer a los enemigos finales.

★ Hay un tipo de los que tiran bombas constantemente cerca del final de este nivel. Desaparecerá si caminas hacia la izquierda hasta perderlo de vista y luego vuelves al punto donde se encontraba.

★ La última batalla de esta fase se desarrolla en una habitación con cuatro cañones (uno en cada esquina) y una plataforma en el centro. Segundos después de haber entrado en esta secuencia, aparecerá un enorme objetivo que te perseguirá por toda la pantalla. Cuando te alcance, los cuatro cañones dispararán sobre ti, así que lo mejor que puedes hacer es librarte de ellos cuanto antes. Para lograrlo, necesitas dispararles tres veces con la pistola, o dos con el lanzallamas. Si el objetivo desaparece por abajo, los cañones dispararán en línea recta.



Cuando el objetivo descienda, apártate de él con rapidez para evitar que te toquen los disparos de los cañones.

Nivel 9

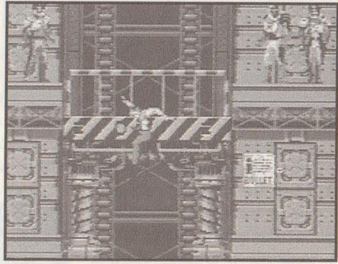
★ La primera de las puertas de este nivel esconde un HP, al igual que la que hay después del primer grupo de columnas móviles.

★ Ve con sumo cuidado cuando pases por encima de las columnas móvi-

les. Si te caes, perderás mucha energía y morirás si ya no te quedaba demasiada. Así, pues, ve paso a paso, ocupándote de cada enemigo en cuanto aparezca.

Nivel 10

★ Los ascensores constan de dos pisos. Si quieres coger los objetos que hay detrás de las puertas, puedes saltar desde el piso inferior, cogerlos, y todavía te quedará tiempo para saltar hacia la planta superior del ascensor. Luego, baja y prepárate para la siguiente puerta. Por cierto: también puedes saltar entre estas dos áreas para esquivar disparos.



Quédate sobre el ascensor para coger todos los objetos que puedas, luego déjate caer y finalmente vuelve a saltar para llegar hasta el techo.

★ Hay un HP en la puerta que está bajo la palanca del primer ascensor, a la izquierda.

★ En la última parte de este nivel verás muchas plataformas; ve con cuidado y no te caigas de ellas, o tendrás que volver a empezar desde el principio de la fase. Avanza paso a paso, tómate tu tiempo y derriba a cada enemigo en cuanto aparezca.

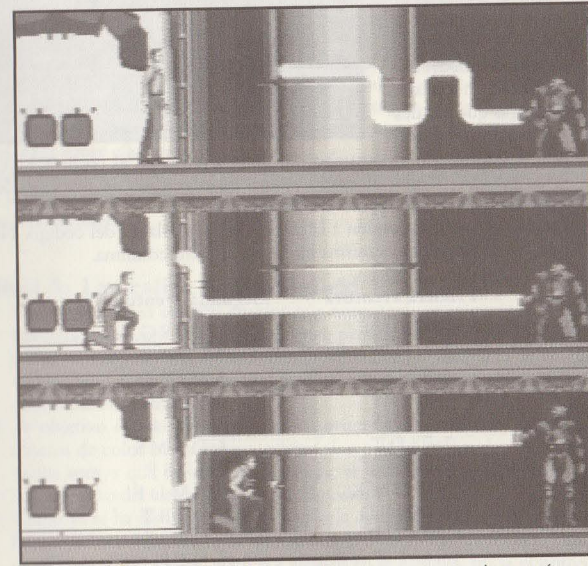
Nivel final

★ La quinta puerta (a la izquierda de la que contiene las balas) esconde un objeto que te concederá tiempo extra. Si atraviesas la primera puerta que hay después de la segunda que contiene munición, conseguirás un HP.

★ Ve saltando en el ascensor a medida que te acerques a las primeras puertas; con ello, conseguirás que los enemigos aparezcan antes de llegar a los niveles y tendrás la oportunidad de preparar una estrategia para ocuparte de ellos sin mayores problemas.

★ ¡Aquí está! El enemigo final, Gimdo, te espera en lo más alto del nivel. ¿Qué hacer? Atento: cuando dispare alto, agáchate y utiliza tu arma; cuando dispare bajo, salta. Sigue disparando y no pares hasta que con-

sigas derribarlo... aunque acabará resurgiendo de sus cenizas con mucho más poder del que tenía. En esta ocasión, se colocará a tu derecha y disparará tres tipos distintos de rayo. Agáchate a la izquierda del área que delimitan la lanzadera espacial y el tubo, y si el rayo se mueve en zig-zag, no te levantes. Si el rayo empieza desplazándose por encima de la mitad de la pantalla, avanza hacia la derecha y agáchate sin dejar de disparar. Si, por el contrario, se mueve por la parte baja, quédate de pie en el área que hay entre la lanzadera y el tubo. Las tres trayectorias se irán turnando en el mismo orden cada vez que te encuentres con Gimdo. La rutina es la siguiente: zig-zag, bajo, alto, bajo, zig-zag, alto, bajo, alto. Tras el último rayo, Gimdo avanzará hacia ti y estallará en mil pedazos. Como recompensa a tus esfuerzos, verás una excelente secuencia de animación y el usual listado de los nombres de los programadores, pero hay una segunda aventura con una escena final un tanto

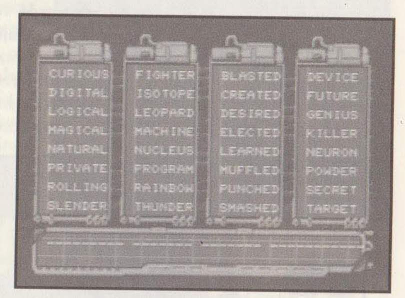


Gimbro dispara tres rayos distintos. Fíjate en su trayectoria y muévete en consecuencia.

distinta, a la que se añade una nueva imagen. Durante esta segunda aventura, los decorados son de otro color y necesitarás más balazos para abatir a los enemigos, cuyas rutinas de comportamiento son, por otra parte, idénticas. El enemigo final sigue las mismas pautas, aunque también necesitarás dispararle más veces.

¡Un secreto increíble!

★ La siguiente lista de códigos de acceso te será de gran utilidad si te quedas atrapado en un nivel y quieres llegar al siguiente. Si introduces el de la última fase nada más empezar la partida, acabarás perdiendo confianza en ti mismo y creerás que has desperdiciado el dinero que te ha costado el cartucho, así que mételo en el coco: TIENES QUE JUGAR. Si estás atrapado, utiliza las estrategias de este capítulo; introduce los códigos como último recurso.



Las letras se corresponden a la inicial de cada palabra del código. No hay dos palabras con la misma inicial en ninguna columna.

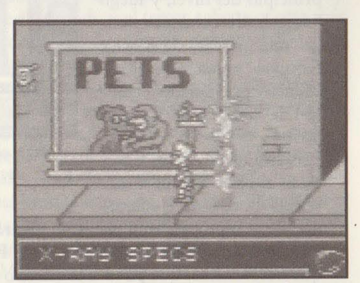
Primera aventura	Segunda aventura
	1: R P S G
2: M T L S	2: C R L F
3: N F C G	3: M I B D
4: R N S N	4: P L P N
5: C P P P	5: S F E G
6: L L B S	6: D R M S
7: P I D T	7: L T S P
8: N R E F	8: R M D F
9: M M M K	9: S N B T
10: D N P D	10: C I C K
11: P T C P	11: N P D N

THE SIMPSONS
BART Vs. THE SPACE MUTANTS

DE ACCLAIM/FLYING EDGE

Introducción

Bart tiene reputación de embustero. Por eso, cuando se enteró de un plan alienígena para conquistar la Tierra, supo que no sería fácil encontrar ayuda. Cada nivel de este exitoso juego de acción y aventura tiene un objetivo distinto, desde esconder objetos color púrpura hasta recoger sombreros. Utiliza tus gafas con rayos-X para descubrir la auténtica identidad de la gente del pueblo, y si son alienígenas, salta sobre ellos para conseguir una prueba que pueda convencer a un miembro de tu familia de que el plan de invasión existe. Sólo entonces te ayudarán a luchar con el siguiente enemigo.



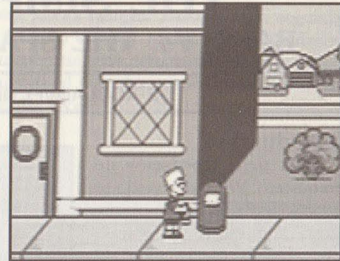
Utiliza las gafas con rayos-X en el primer nivel para descubrir a los «aliens» que se hacen pasar por humanos.

Nivel 1: Las calles de Springfield

★ Los movimientos son tan rápidos que necesitarás unos cuantos minutos para acostumbrarte. Si mantienes presionado el botón de salto mientras caminas, irás todavía más deprisa. Puedes saltar una distancia mayor de lo normal si presionas los botones A, B y una tecla de dirección al mismo tiempo.

★ Tu objetivo en este nivel consiste en evitar que los «aliens» consigan objetos de color púrpura, escondiéndolos o pintándolos de rojo. Hay varios sprays que te servirán de ayuda; el primero se encuentra en el lado derecho del teatro, justo sobre el póster.

★ Como ya se ha dicho, puedes conseguir la ayuda de los miembros de tu familia si les demuestras que los «aliens» existen; Maggie será la primera en creerte. En cuanto aparezca alguien en la pantalla, pulsa el botón C para utilizar las gafas con rayos-X (debes tenerlas seleccionadas

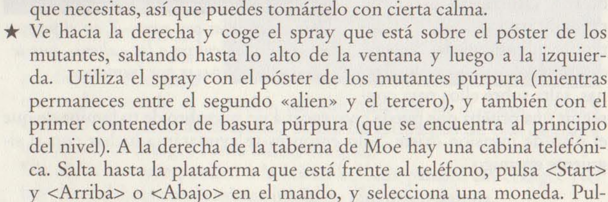


Utiliza el spray para pintar de rojo todos los objetos de color púrpura.

siempre que puedas), y si el personaje tiene antenas, salta sobre él.

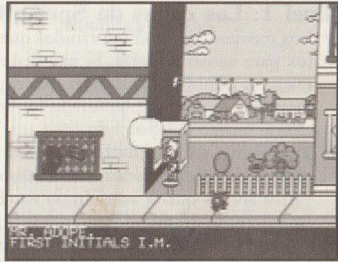
★ Salta sobre la papelera color púrpura que está al principio del nivel, y luego hacia la derecha para coger una máscara de Krusty (equivale a una vida extra). Mantén presionado el botón de salto para llegar más arriba.

★ Los horarios de los cines están ahí por alguna razón: si vuelves cuando el marcador de tiempo está en 200 o 400, pillarás a un chaval saliendo del cine, que lleva un abrigo de color púrpura. Hay muchos más objetos de los que necesitas, así que puedes tomártelo con cierta calma.



★ Ve hacia la derecha y coge el spray que está sobre el póster de los mutantes, saltando hasta lo alto de la ventana y luego a la izquierda. Utiliza el spray con el póster de los mutantes púrpura (mientras permaneces entre el segundo «alien» y el tercero), y también con el primer contenedor de basura púrpura (que se encuentra al principio del nivel). A la derecha de la taberna de Moe hay una cabina telefónica. Salta hasta la plataforma que está frente al teléfono, pulsa <Start> y <Arriba> o <Abajo> en el mando, y selecciona una moneda. Pulsa <Start> de nuevo para continuar, C para activar el teléfono, y llama a Moe. Luego, ve hacia la izquierda, y en cuanto veas salir a Moe con su delantal púrpura, píntaselo de otro color con el spray.

★ Salta sobre la cabina, súbete al cable donde está colgada la ropa y luego camina hacia la derecha para ocuparte de los juguetes de color púrpura. Justo bajo el lado derecho del cable



Pon una moneda en la cabina telefónica para hacer una llamada a Moe, luego, en cuanto salga, píntale el delantal.

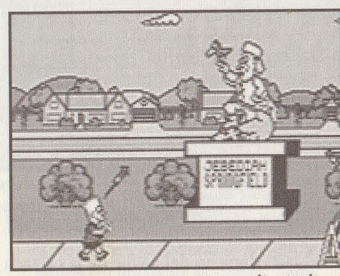
hay una máscara de Krusty (otra vida extra), pero deberás saltar correctamente para cogerla. Eso lo lograrás pulsando los botones A, B y una tecla direccional al mismo tiempo. Ve a la derecha y pinta con spray la papelera color púrpura; luego, utilízala para alcanzar el spray que está un poco más arriba. A la derecha hay tres «aliens» saltarines; salta delante de la planta que está a su lado y encontrarás una moneda. Hay otra en la planta que está entre el segundo y el tercer «alien», y otra más en la tercera que hay después del grupo de «aliens», pero cuando saltes, saldrá disparada hacia la izquierda.

★ Empuja la puerta y entrarás en unos grandes almacenes, donde podrás comprar una llave inglesa y una llave normal. Utiliza la inglesa con la boca de incendios que está delante de la tienda para quitar la pintura color púrpura que hay sobre la puerta y pinta con spray la boca de incendios púrpura. Luego, salta desde la ventana de los grandes almacenes hacia la ventana que está junto a la puerta, para luego llegar hasta la principal. Después, debes saltar en dirección a la ventana frente a la cual hay una flor color púrpura: píntala con el spray.

★ La tienda siguiente es la de Mel. Entra en ella y compra una bomba y cinco o seis cohetes (en caso de que ya no te queden). Sube hacia la ventana que está encima de ti para pintar la flor de color púrpura y luego salta hacia la derecha, con lo cual conseguirás una máscara de Krusty (que supone una vida extra). Haz lo mismo en la tienda Toys 'n' Stuff; pintarás otra flor, cogerás un nuevo spray, y podrás comprar un silbato y un imán.

★ Delante de la tienda Candy Most Dandy hay una bola, empújala para que empiece a rodar. Síguela, y cuando pase por debajo de la ventana central, salta sobre ella para pintar el toldo; también tienes que cambiar de color la planta púrpura y la papelera.

★ Salta hacia la ventana de la tienda de animales y quédate frente al perro; luego, dirígete hacia la derecha y lanza la bomba para asustar al pájaro. Si saltas sobre el matojo que hay a la derecha de la tienda de animales, podrás coger una moneda que saldrá dispa-



Quédate en esta posición y dispárale un cohete a la estatua para asustar al pájaro púrpura.

rada hacia la izquierda. Después, salta sobre la señal con el mensaje «Keep Off» y camina hacia la derecha; cuando aparezca el oficial, rocíale el uniforme de pintura, sin olvidar que si antes no has bajado hasta el suelo, no podrás hacerlo.

★ Sobre el dedo de la estatua de Jebediah Springfield hay un pájaro púrpura. Si te fijas bien, verás un pequeño socavón frente a la estatua (concretamente, a su izquierda). Colócate a la derecha del siguiente socavón que haya a la izquierda y dispara el cohete para asustar al pájaro (pulsando el botón C para orientarlo hacia arriba, dando un paso hacia la derecha para lanzarlo, y repitiendo el intento tantas veces como sea necesario). En caso de que falles en demasiadas ocasiones, vuelve a la tienda de Mel y compra más cohetes (necesitarás uno más tarde).

★ Salta desde la estatua para colocarte sobre el monopatín, y prepárate para un viaje movidito, en el transcurso del cual tendrás que quedarte en la acera, saltar para esquivar a varios enemigos y coger un pote de spray. Precisamente después de cogerlo, debes saltar con rapidez para hacerte con una máscara de Krusty (que se encuentra entre el sexto y el séptimo matorral). Luego, vuélvete a colocar en la acera.

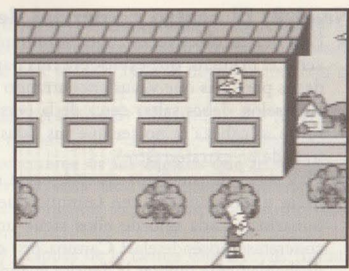
★ Después del viajecito en monopatín, pinta la fuente color púrpura y el símbolo del «Bowl-A-Rama» (colocándote a su derecha, y orientando a Bart hacia la izquierda para luego lanzar un cohete). Pulsa el botón de salto para correr lo más rápido que puedas entre los «aliens», y luego da un gran salto (pulsando los botones A y B simultáneamente). El matorral que hay a la derecha de estos «aliens» esconde dos monedas; cada una de ellas saldrá disparada en una dirección distinta.



Permanece en esta posición para disparar la E del letrero y conseguir tres vidas extra.

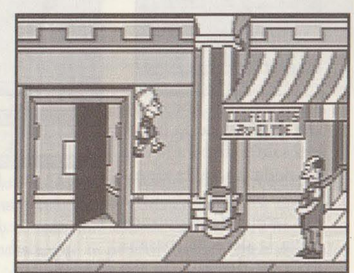
★ Gracias al letrero de la tienda «Kwik-E-Mart» puedes conseguir tres máscaras de Krusty, esto es, tres vidas extra. ¿Cómo? Quédate en el lado derecho del bache de la calzada —frente al matorral, bajo la palabra «Mart»—, orienta a Bart hacia la izquierda y dispárale un cohete a la «E». ¿Fácil, eh? Bueno, luego pinta la fuente de color púrpura y salta hacia la derecha. Encontrarás dos monedas.

★ Utiliza la llave que está frente a la puerta del asilo de ancianos de Springfield para ir, de golpe, al principio del nivel. Desde allí, dirígete a la derecha, entra en la tienda de Mel, compra más cohetes, regresa al edificio y utiliza la llave otra vez para volver al principio. Luego, dispara unos cuantos cohetes sobre las ventanas color púrpura del asilo (en total, son tres las ventanas que debes cambiar de color, aunque no son necesarias si ya has alterado suficientes objetos). Quédate frente a la última ventana del asilo y utiliza el silbato para hacer salir al abuelo Simpson, que te lanzará varias monedas; coge tantas como puedas y después camina hacia la derecha para enfrentarte al enemigo final.



Como a la mayoría de los abuelos, al abuelo Simpson le gusta someter a su nieto a una ducha de monedas.

★ El primer enemigo final es Nelson, el gamberro oficial del pueblo; por suerte, se rompió el brazo haciendo una exhibición con su monopatín... pero aún le queda el otro. Nelson lanza globos de agua; tú tienes que saltar para esquivarlos, y ten en cuenta que puedes cogerlos para contraatacar. Si has conseguido suficientes pruebas como para convencer a Maggie para que te ayude, ésta aparecerá por la parte superior de la pantalla lanzándote enormes bolas. Saltando hacia ellas, conseguirás enviárselas a Nelson, quien tras seis golpes se dará finalmente por vencido.



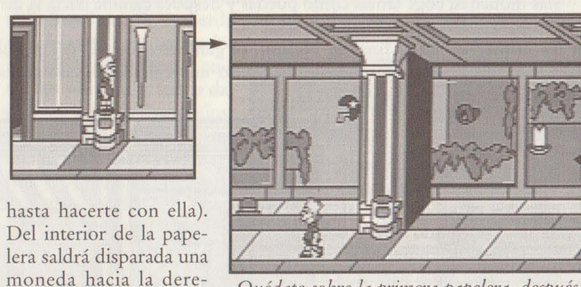
El primer enemigo final es Nelson, el gamberro oficial de la ciudad. Salta para esquivar sus globos de agua y luego dispárale.

Nivel 2: El centro comercial de Springfield

★ Esta vez tu objetivo es coger sombreros. Justo al principio del nivel, verás el primero, que está sobre una papelera; sin embargo, la mayoría de las personas que vayas encontrando los llevarán puestos. Para arrebatárselos, debes saltar cerca de la persona que lo lleve, evitando caer sobre su cabeza (a no ser que tus gafas con rayos-X te revelen que se trata de un extraterrestre).

★ Hay muchos enemigos mortales que esquivar, y esta vez se dirigen hacia ti en cuanto te ven (aunque puedes saltar sobre ellos para eliminarlos). Cada uno de ellos sigue unas pautas de comportamiento concretas; ¡apréndetelas! Camina por debajo de los primeros donuts; probablemente quieras ir deprisa cuando lo hagas, así que mantén presionado el botón de salto.

★ Tras los Tamoshanter Connection (que son sombreros escoceses, por si te lo estabas preguntando), tendrás que pasar sobre una zona cubierta por cemento que aún no se ha secado. Salta hacia la primera barra de caramelo y luego hacia arriba tres veces (¿a que no lo hubieras imaginado?) para que la barra te lleve. Cuando caigas, conseguirás una máscara de Krusty (en caso de que no la encuentres enseguida, puedes saltar



Quédate sobre la primera papelera, después de haber subido por las primeras escaleras mecánicas que encuentres, y pulsa <Abajo> para entrar en una habitación secreta.

hasta hacerte con ella). Del interior de la papelera saldrá disparada una moneda hacia la derecha, y hay un sombrero a la izquierda. Continúa hacia la derecha, pasando por debajo de un grupo de cajitas de caramelo (saltando por encima de la cuarta). Finalmente y tras esquivar unos cuantos «aliens», llegarás hasta el lugar donde se encuentra un enemigo de gran tamaño, que se llama Clyde.

★ Clyde te dispara caramelos que, por alguna razón, son perjudiciales para tu salud. Salta para esquivar los caramelos y luego sobre Clyde en cuanto avance; también puedes acercarte a él para arrebatarle el sombrero. Después de golpearle tres veces, Clyde te dejará seguir con tu aventura...

★ El super salto (que puedes dar presionando los botones A y B, recuérdalo) se hace más necesario tras subir por las primeras escaleras mecánicas. Tendrás que saltar por encima de los zapatos que andan por sí solos; tras esquivar el primer par, salta hacia la primera papelera, pulsa <Abajo>, y entrarás en una habitación secreta con cinco sombreros. Cógelos y vuelve hacia atrás.

★ Hay una máscara de Krusty después de la tienda Out'a Style. Intenta saltar sobre cada papelera que veas y coge todas las monedas que salgan de ellas; salta tres veces sobre la que está entre las dos tiendas de Plunderer Pete's y encontrarás un sombrero. Hay unas enormes botas colgando del techo del área siguiente; camina lentamente por debajo de ellas para tener controlada su caída, y luego corre mientras vuelven a subir.

★ El segundo enemigo final es un hombre metido dentro de un enorme zapato. Avanza un paso, se detiene durante unos segundos, y avanza un paso más; tú debes aprovechar sus pausas para saltar sobre él. Bastarán tres golpes para derrotarlo y para que consigas una pista más (si es que la necesitas).



Salta sobre el segundo enemigo entre paso y paso.

★ Sube por las escaleras mecánicas que salen a continuación, atravesando la zona custodiada por unos «aliens» que van dando saltos. Cuando te acerques a la tienda de magia, verás a una mujer medio desnuda (¡sólo la cubren algunos papeles de periódico!). Salta por encima de sus rodillas, para correr por debajo de su cuerpo en cuanto salte. Puedes coger los sombreros mágicos a medida que los conejos van saliendo de ellos, pero debes tener mucho cuidado. Salta por encima de las vallas mágicas para esquivar la siguiente zona cubierta por cemento, y luego tres veces hacia arriba —sobre la última valla— para hacer que aparezca una cabeza de Jebediah, que te proporcionará unos segundos de invulnerabilidad. Luego, corre rápidamente hacia la derecha.

★ Ahora tienes que enfrentarte a un mago loco, que es tan fácil de vencer como tus enemigos anteriores. Su rutina de comportamiento es la siguiente: primero desaparece, luego vuelve a aparecer, y finalmente te lanza algo. Salta para esquivar lo que te tire, y luego salta sobre él tres veces. Si tienes suficientes sombreros, podrás subir por las escaleras

mecánicas que vienen a continuación y que conducen al enemigo final. De lo contrario, tendrás que retroceder para coger los que te hagan falta.

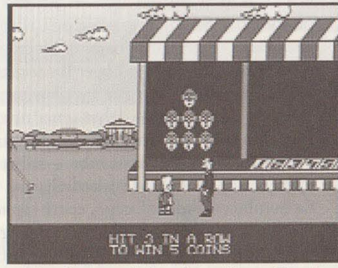


El enemigo final de este nivel es la señora Botz. Salta sobre sus maletas para tirárselas, y permanece en la misma área para atraerla a ella.

★ El enemigo final —enemiga en este caso— es la señora Botz, la famosísima canguro asesina, que te tira maletas desde arriba, las cuales debes esquivar saltando. Colócate siempre en el punto donde ha caído la última maleta para poder golpear a la señora Botz con la maleta siguiente. Si Marge te está ayudando —y debería estar haciéndolo—, quitará de en medio a prácticamente la mitad de las maletas, así que no tendrás grandes problemas con esta secuencia. Vencerás a la señora Botz tras golpearla con cinco maletas, tras lo cual podrás dirigirte hacia el siguiente nivel.

Nivel 3: El parque de atracciones de Krustyland

★ El objetivo de este nivel es coger globos, cosa extremadamente fácil, considerando que te encuentras en un parque de atracciones, ¡y hay globos por todas partes! Concéntrate en calcular bien tus saltos para esquivar a los enemigos y en coger los globos en cuanto aparezcan; también puedes dispararles con el tirachinas.



Con los tres globos de arriba utiliza la misma técnica que has empleado para acertar tres blancos en la misma hilera.

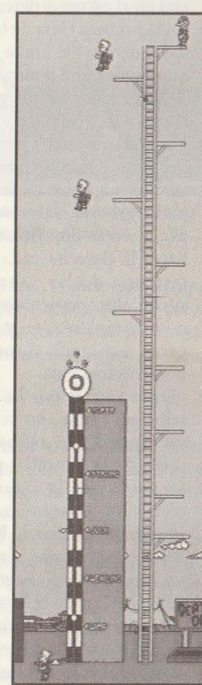
★ A continuación aparecen distintas atracciones. No podrás ver la primera, ni la tercera, a simple vista; tendrás que colocarte frente a ellas y pulsar <Arriba> para lograrlo. El primer juego consiste en disparar sobre

nueve objetivos, y debes acertar como mínimo tres en la misma línea. Lo más fácil es apuntar a la de arriba del todo. ¿Cómo? Salta y dispara un dardo cuando alcances el punto más alto; luego, muévete a izquierda o derecha para hacer lo mismo con los otros dos.

★ A continuación verás la rueda de la fortuna. Si tienes el imán del primer nivel, puedes hacer trampas; selecciónalo y actívalo con el botón C mientras estás delante de tu número cuando la rueda da vueltas. Después de haber jugado, mira con tus gafas-X para comprobar si las personas que te rodean son extraterrestres o no. Cuando hayas conseguido cuatro pruebas para Lisa, dirígete hacia el juego siguiente.

★ A la derecha de la rueda de la fortuna hay tres globos rojos; pulsa <Arriba> para hacer que aparezcan. Utiliza la misma técnica que has empleado en el primer juego, saltando y lanzando dardos primero sobre los globos de los lados, y después sobre el del centro.

★ Si ganas 100 puntos en el tiro al blanco, conseguirás una vida extra. Los patos rojos son los que te proporcionan una puntuación más alta, así que dispara sobre ellos primero.



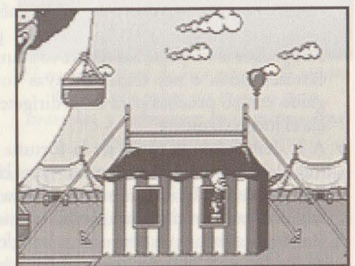
Salta hacia la izquierda desde la plataforma del extremo superior derecho y déjate caer sobre la campana; luego, coge una cabeza de Jebediah y las monedas que aparecerán.

★ Corre hacia la derecha para esquivar al niño que lanza bombas, y luego coge el tirachinas que está sobre la tabla de puntuaciones (junto a los osos de peluche) para abatirlo. Sube por la escalera hasta arriba del todo, esquivando las bombas que te lanza otro niño desde lo alto. Muévete hacia la plataforma que hay por debajo de él y dispara a la derecha con el tirachinas para derribarlo. Luego, colócate sobre la plataforma que ocupaba, salta hacia la izquierda y déjate caer, moviéndote en el aire hasta tocar la campana. Coge la cabeza de Jebediah (invulnerabilidad) y tres monedas. Puedes ir consiguiendo más y más vidas en este pun-

to, repitiendo el proceso varias veces; recibirás una vida extra cada 15 monedas, aunque necesitarás bastante tiempo para cogerlas. Cuando decidas que ya tienes suficientes, encamínate a la Casa de la Risa, que está en el extremo derecho.

★ En la primera Casa de la Risa hay multitud de puertas; si puedes abrirlas todas dentro del límite de tiempo, conseguirás cuatro globos. Cada vez que toques una puerta, afectarás a un número indeterminado de ellas. Trata de recordar qué puertas influencian a otras, y obra en consecuencia para abrirlas todas.

★ Las tuberías son extremadamente complicadas. En cuanto salga aire de la primera tubería, salta sobre ella y verás que flotas; ve hacia la derecha cada vez que una de las tuberías suelte aire, pero no vayas ni muy rápido ni muy despacio, o te caerás al suelo y perderás una vida.

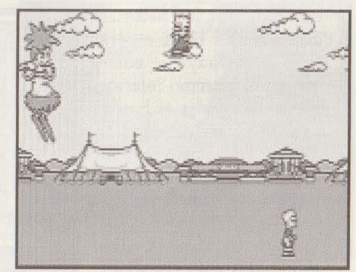


La ventana derecha de esta tienda puede servir para ir a cualquiera de las otras tiendas del nivel.

★ Cuando subas por las plataformas azules, no podrás ver lo que hay arriba del todo de la pantalla, pero recuerda que la siguiente plataforma estará siempre hacia la izquierda. Hay una vida extra en el interior de la boca de Krusty; la conseguirás si te colocas por encima de sus ojos y te dejas caer hasta su boca. Si saltas desde ella, entrarás en una área de «bonus» con 11 monedas. La puerta te lleva cerca de la salida de la Casa de la Risa.

★ A la derecha de la noria hay una tienda con dos ventanas. Quédate en el tejado y espera a que empiecen a caer los globos por el lado derecho; ve cogiéndolos hasta conseguir todos los que necesitas para lograr tu objetivo, pero ve con cuidado, porque puedes sobrepasar el límite de tiempo que se te ha concedido al principio (si llega a cero, perderás una vida). Cuando hayas conseguido todos los globos que necesitas, ve hacia la derecha y te enfrentarás al enemigo final. También puedes utilizar la tienda para retroceder hasta cualquiera de las otras tiendas del nivel (colocándote ante la ventana de la derecha y pulsando <Arriba>). El motivo por el cual decidas hacer esto, es un verdadero misterio para mí.

★ Sideshow Bob es el enemigo final de este nivel, y tiene una pinta ridícula, con sus enormes zapatos. Da saltos bestiales de lado a lado de la pantalla, por lo que deberás mantener presionado el botón de salto para poder esquivarlo. Salta sobre sus pies en el momento justo en que se pose en el suelo; es la única forma de hacerle daño. Si has conseguido suficientes pruebas de la existencia de los «aliens», Lisa estará en el extremo superior de la pantalla, dejando caer de vez en cuando una inmensa bola —por desgracia, se diría que siempre la suelta unos segundos antes de que pueda perjudicar a Bob. Si consigue acertar al viejo Bob, hará que caiga al suelo, con lo cual podrás saltar sobre él con facilidad. Tras cinco golpes, tu enemigo pasará a mejor vida y tú irás a parar a un museo de pesadilla.

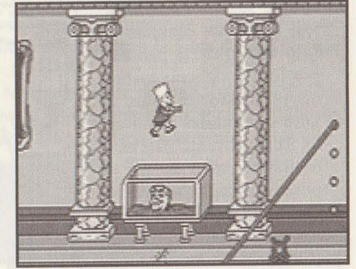


Salta sobre los pies de Sideshow Bob y luego esquívalo.

Nivel 4: El museo de Historia Natural de Springfield

★ Ahora, los «aliens» están después de las señales que indican las puertas de salida del museo; tendrás que utilizar tu pistola de dardos para derribarlos. Una buena noticia: el próximo nivel es bastante fácil de completar. ¡Lo malo, es que éste es MUY difícil! No podrás sobrevivir sin dar super saltos (pulsando A y B al mismo tiempo, recuérdalo) y correr (manteniendo presionado el botón de salto). De hecho, aunque domines estas técnicas, lo tendrás francamente crudo...

★ Empieza saltando por encima del primer «alien» y espera a que el segundo se aparte de tu camino. Salta tres veces sobre la urna que contiene un tesoro de incalculable valor (una vida extra, por supuesto), y conseguirás romperla. Utiliza la misma táctica con todas las urnas que encuentres en el museo. Da un super salto hacia el cuadro que está a la izquierda en cuanto se aparte el «alien», y luego salta una vez más para conseguir la pistola de dardos; desde el lugar donde se encuentra la pistola, sigue saltando y disparando hacia la izquierda hasta tocar la primera señal de salida. Tu munición es limitada, así que úsala con moderación. Puedes saltar y coger algunas señales de salida, pero la mayoría deben ser destruidas.



Salta tres veces sobre las urnas de cristal para romperlas.

★ Para esquivar los sistemas de seguridad láser, espera hasta que el rayo se coloque en el extremo inferior y entonces pulsa el botón de salto y <Derecha> en el mando para atravesar la zona con rapidez.

★ Utiliza tus gafas con rayos-X para encontrar a los «aliens» de esta área; salta sobre ellos para conseguir pruebas que convenzan a Homer de su existencia.

★ Cuando abandones la primera sección del museo, llegarás a una zona con muchos árboles, a los que tendrás que subirte para esquivar a los enemigos y a los mortales pantanos. Salta entre el segundo y el tercer árbol para coger la pistola de dardos.

★ Tras el primer pantano hay una piscina de agua cristalina; quédate en el borde (sobre la hierba) y salta hasta que aparezca un cocodrilo. Entonces, salta sobre su cabeza y quédate cerca de sus ojos para esquivar las rocas que caen de arriba; luego, repite la operación con el segundo cocodrilo. Recuerda que debes permanecer cerca de las cabezas de los cocodrilos para esquivar las rocas, y que no puedes colocarte sobre su nariz. Sobre el tercer cocodrilo hay otra pistola de dardos, pero tendrás que disparar al mono tres veces antes de conseguirla. El mono te lanza rocas en diagonal, hacia la izquierda y hacia abajo, así que colócate sobre la plataforma más alta de la izquierda para esquivarlas con facilidad. Ve subiendo por las plataformas que hay entre los árboles y procura no caerte al pantano.

★ Avanza a medida que salgan las arañas, evitando tocarlas en todo momento. Tómate el tiempo que necesites.

★ El primer enemigo de importancia aparece después de las arañas. Se trata de una planta carnívora que escupe semillas muy peligrosas para tu salud; esquiva las primeras y luego salta para golpearle la cabeza. Colócate en la zona donde las semillas no pueden tocarte —detrás de la planta—, y salta dos veces más sobre su cabeza para derrotarla. Súbete a su tronco y ve saltando y disparando hacia la izquierda para conseguir seis señales. Luego, entra en la siguiente zona cubierta.

★ Desde la segunda urna de cristal, en cuanto caiga el «alien», salta hacia

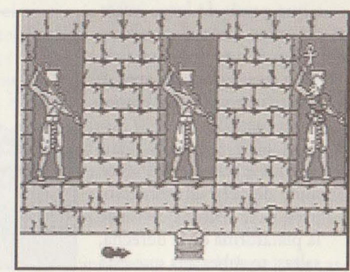
la derecha. Después, dispara sobre la señal de salida de la derecha.



El área que está tras la planta es segura; salta desde ella sobre tu oponente para vencerlo.

★ A continuación hay dos grupos de escalones francamente peliagudos, empezando por los de color amarillo. Súbete al primero y luego rápidamente a los siguientes hasta que alcances la plataforma de la derecha. Los super saltos no son necesarios para los primeros escalones, pero sí los necesitarás en los de piedra. En fin; sigue saltando sobre cada escalón que aparezca y finalmente pega un super salto hacia la siguiente plataforma.

★ Da un super salto por encima de las cobras y luego hacia el espacio que hay entre cada gota cuando sea seguro hacerlo. Los escarabajos de color rojo bajarán por los muros y se arrastrarán por el suelo, pero son fáciles de esquivar. El truco para atravesar esta área consiste en saltar junto a los faraones para coger *ankhs*, con lo cual conseguirás que una plataforma surja del centro de la pantalla. Cuando hayas cogido varios *ankhs*, puedes saltar sobre la plataforma para hacer temblar la habitación; luego, corre hacia la derecha y encontrarás al siguiente enemigo de importancia. Los *ankhs* aparecerán en un orden determinado, pero saltar frente al faraón equivocado no es peligroso (aunque sí malgastarás tu tiempo haciéndolo). Empieza saltando frente al faraón de la derecha, luego frente al del centro, el de la izquierda, el del centro, el de la derecha, el de la izquierda, y el de la derecha. Entonces, podrás subirte a la plataforma tranquilamente.

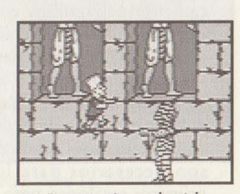


Salta delante de los faraones y encontrarás ankhs; *luego, salta sobre la plataforma.*

★ Llega el turno de la momia.

Quédate en el lado izquierdo cuando veas la puerta para evitar que te golpee antes de que tengas oportunidad de apartarte, y salta sobre la cabeza de la momia para debilitarla; cada vez que la toques cambiará de dirección, así que colócate en el lado opuesto al que vaya a dirigirse. Con que le des tres golpes, pasará a mejor vida.

★ Salta hacia el primer cuadro de la tercera sección del museo y conseguirás una pistola de dardos; luego, salta y dispara hacia la izquierda para alcanzar una señal de salida. Hay una cabeza de Jebediah en el interior de una urna, y una máscara de Krusty en la siguiente. Coge la máscara primero y luego retrocede para conseguir la invulnerabilidad; corre rápidamente hacia la derecha antes de que pierdas la invulnerabilidad, y probablemente habrás conseguido tu objetivo. Pero aún tienes que hacer dos cosas más antes de llegar al final.

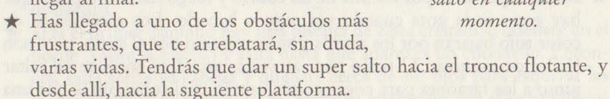


La momia se dará la vuelta y avanzará en dirección opuesta cuando saltes sobre ella, así que prepárate para repetir el salto en cualquier momento.

★ Has llegado a uno de los obstáculos más frustrantes, que te arrebatará, sin duda, varias vidas. Tendrás que dar un super salto hacia el tronco flotante, y desde allí, hacia la siguiente plataforma.

★ Más problemas. Tienes que dar un super salto por encima de las calaveras, pero lo malo es que no puedes permanecer cerca de los bordes de los huesos. Los pterodáctilos volarán sobre tu cabeza si te colocas encima de una calavera; espera a que pasen de largo antes de saltar hacia el siguiente punto. No tendrás que volver a pasar por esta área, a no ser que vuelvas a empezar la partida.

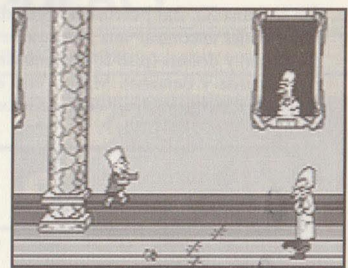
★ Tras esta zona, hay un enorme dinosaurio. Parece duro de pelar al principio, pero si te colocas cerca de la plataforma de la derecha, saltas, te subes a la que está arriba del todo y te dejas caer sobre su cabeza, para



Salta hacia la plataforma superior y luego dispara o salta sobre el dinosaurio.

luego saltar de nuevo hacia la plataforma de la izquierda, lo tienes bastante fácil. También puedes saltar y disparar con la pistola de dardos, pero el proceso que te acabo de describir es más sencillo. Tres golpes, y habrás acabado con él.

★ Aquí está la última sección del museo, que contiene dos señales de salida (si es que las necesitas). El enemigo final es el doctor Marvin Monroe; si has recogido suficientes pruebas para convencer a Homer de la existencia de los «aliens», éste aparecerá en el extremo superior derecho para ayudarte. Dejará caer alquitrán, que se pegará a los pies de Monroe y le hará perder velocidad. Quédate debajo de Homer y haz que el doctor, que irá lanzando escarabajos que se arrastrarán hacia la izquierda, se acerque. Salta por encima de dichos escarabajos y luego sobre el doctor para debilitarlo. Vencerás si le golpeas tres veces, con lo cual podrás entrar en el quinto y último nivel, que es un poco más fácil que el que acabas de atravesar.



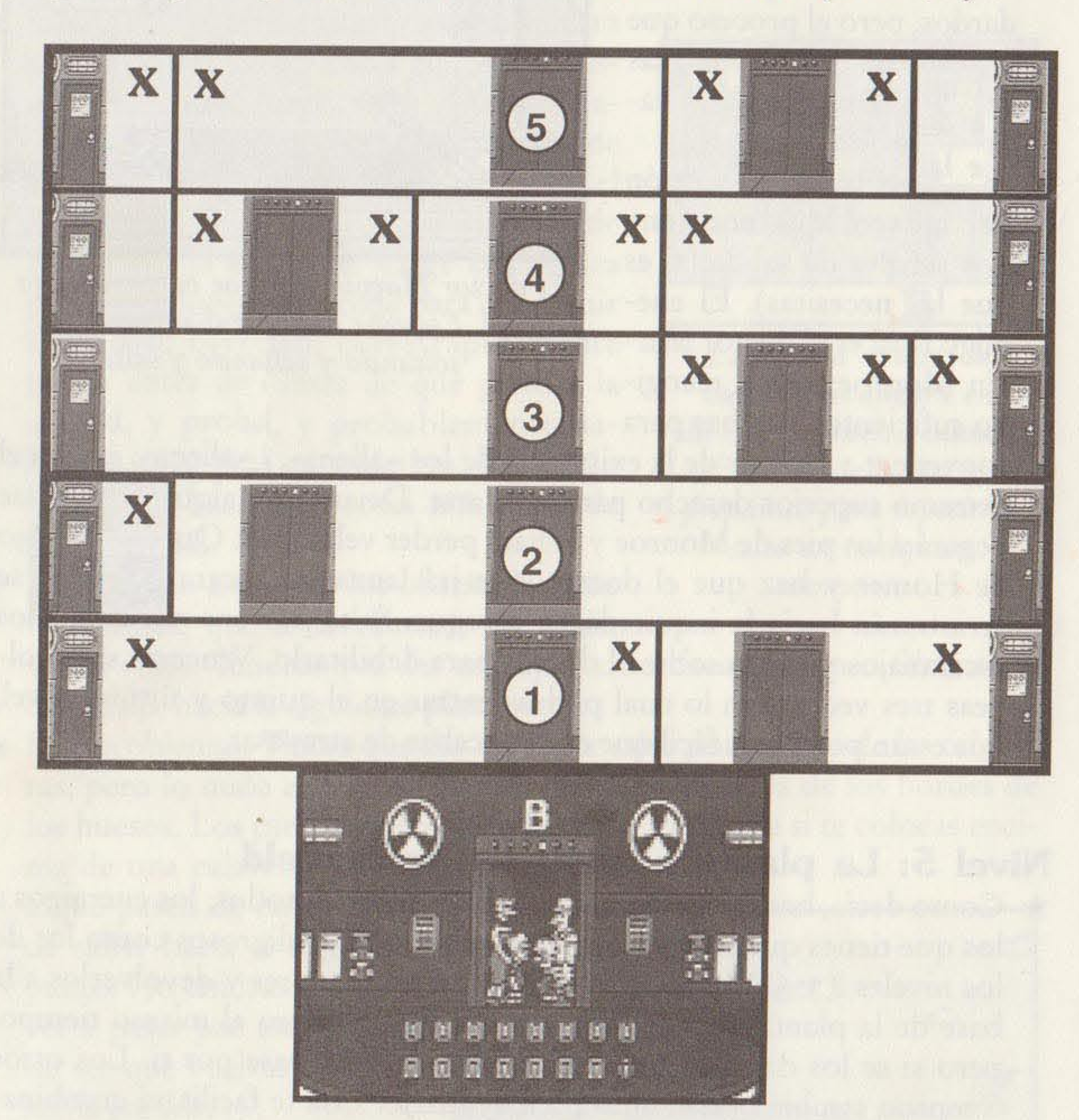
El doctor Marvin Monroe es el enemigo final. Esquiva los escarabajos que va soltando y salta sobre él.

Nivel 5: La planta nuclear de Springfield

★ Como decía, has atravesado el nivel más difícil de todos; los enemigos a los que tienes que enfrentarte ahora no son tan peligrosos como los de los niveles 3 y 4. El objetivo es coger 16 generadores y devolverlos a la base de la planta nuclear; sólo puedes llevar cuatro al mismo tiempo, pero si se los das a Maggie, ella los llevará a la base por ti. Los otros Simpson también están aquí para ayudarte. Lisa te facilitará combinaciones para las puertas de todos los pisos (fíjate en el final del capítulo si las necesitas), y Homer limpiará la pantalla de «aliens», pero tendrás que sobornarle con un donut. Uy, casi me olvidaba de Maggie. Cuando hayas encontrado los primeros 15 generadores (sólo te quedará uno, claro), ve a buscar a Maggie.

★ La planta nuclear es un laberinto de cinco pisos (más la base), con ascensores, escaleras y puertas de seguridad para complicar las cosas. El mapa de esta página te ayudará a encontrar los 15 generadores (marca-

dos con una X). Las puertas de seguridad no figuran en el mapa. También puedes encontrar una máscara de Krusty (piso 2, escaleras de la izquierda) y donuts (piso 3, escaleras de la izquierda, y piso 5, escaleras de izquierda y derecha). Maggie está en el piso 4 (escaleras de la izquierda) y Marge está cerca del ascensor central de los pisos 1, 3 y 5.



¡Aquí tienes un secreto!

★ Lee el resto de este capítulo para saber dónde están los atajos, las vidas extra y los demás objetos valiosos. A continuación te doy los códigos de las puertas de seguridad: *piso 1:* 14; *piso 2:* 32; *piso 3:* 11; *piso 4:* 41; *piso 5:* 21. Los puedes obtener de Lisa, pero no siempre sale en un lugar donde estés a salvo.

SOL-DEACE

DE RENOVATION

Introducción

Tú controlas el Sol-Deace, un fantástico caza de pequeño tamaño y muy manejable. El juego es un «matamarcianos» para un solo jugador al que no le falta de nada; desde armas sorprendentes hasta maléficos enemigos finales. La acción se incrementa hasta llegar a un extremo en que resulta casi imposible moverse entre las balas que salen disparadas desde todas las direcciones imaginables. ¡Este juego es sólo para usuarios expertos! Un Secreto Increíble, que puedes encontrar al final de este capítulo, te permitirá empezar la partida con 99 vidas, que es la única manera de poder derrotar al malvado super ordenador y salvar la galaxia.

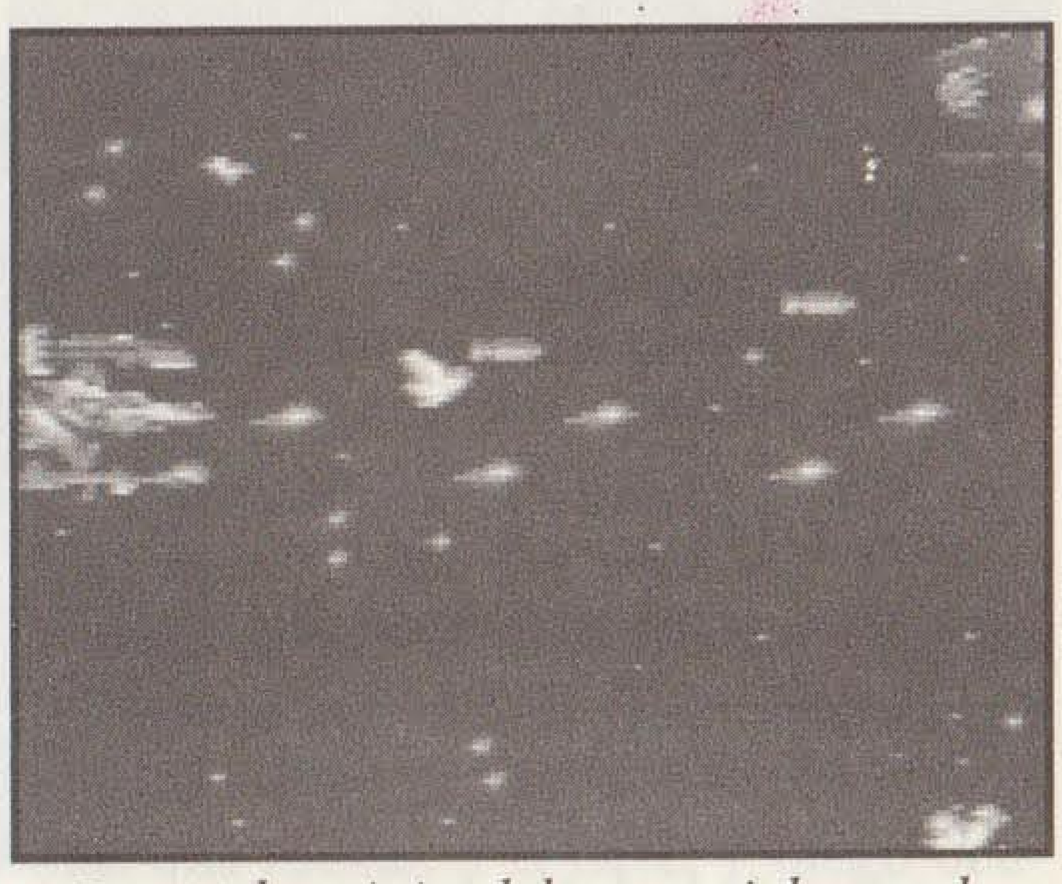


Coge estos objetos para mejorar el armamento de tu nave y hacerla más rápida.

Estrategias increíbles y enemigos finales

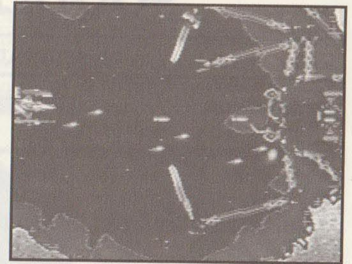
★ El juego está dividido en seis niveles, y cada uno es un poco más imposible que el anterior. Cuando te hayas hartado de intentar llegar al final sin el truco de las 99 vidas, deja de tirarte de los pelos y organiza una competición entre tus amigos para ver quién puede derrotar al superordenador con menos vidas, contando desde la número 99.

★ El secreto para convertirte en un experto en cualquier



Para sobrevivir, debes maniobrar a la perfección entre las balas.

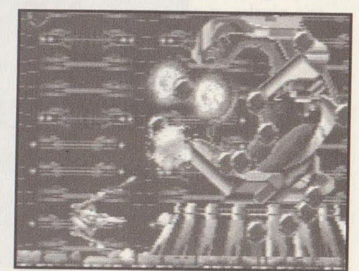
«matamarcianos» reside en esquivar el fuego enemigo mientras no cesas de disparar. Si cualquier nave enemiga te alcanza y pierdes un caza, te darás cuenta de que apuntar bien no es tan importante como saber esquivar. La mayoría de tus oponentes saldrán volando de la pantalla, así que tu principal prioridad debe ser la defensa, que dominarás si practicas el vuelo entre las balas enemigas. Por supuesto, cuantas más naves derribes, menos balas tendrás que esquivar.



Esquiva los enormes brazos de este primer enemigo y luego dispara sobre su cabeza.

★ Hay dos enemigos intermedios en el nivel 1, pero tanto el uno como el otro son fáciles de derrotar si disparas a discreción. El enemigo principal es un monstruoso alienígena, cuyo punto débil es la cabeza. Dispara constantemente sobre ella, pero ten cuidado con sus brazos, porque intentarán bloquearte en todo momento. Cuando retroceda, te lanzará piezas de metal, que debes esquivar moviéndote arriba y abajo (primer grupo) y de izquierda a derecha (segundo grupo). En cuanto el bicho aparezca de nuevo, estrechará sus brazos por el lado izquierdo, así que desciende para zafarte de ellos. Cuando los retraiga, muévete hacia el centro y dispara sobre su cabeza, esquivando sus brazos cada vez que los abra. Recuerda que siempre debes esquivar las explosiones de los alienígenas, o perderás una vida.

★ **Nivel 2 (Factoría de armas de la luna Cilius):** Los brazos robóticos surgirán de la parte inferior de la pantalla, con una garra azul como avanzadilla. En el resto del nivel simplemente tienes que esquivar y disparar hasta llegar a los dos enemigos finales. El primero es un robot que se mueve siguiendo una rutina básica muy fácil de seguir: primero dispara mientras camina hacia la izquierda, y luego a la derecha; cuando está en el extremo derecho, salta y dispara su cañón frontal. Muévete hacia el extremo superior derecho cuando se desplace hacia la izquierda, y luego vuelve hacia la izquierda para dispararle en cuanto vaya a la derecha. Si has mejorado las condiciones de tu arma por el camino, podrás hacer estallar las balas que dispara tu enemigo desde el cañón frontal mientras salta, ¡de lo contrario apártate de él! El segundo «alien» es más fácil de vencer. Orienta tus armas hacia arriba (pulsando <Derecha> en el controlador sin tocar ni uno solo de los otros botones), y luego muévete hasta el extremo inferior de la pantalla, colocándote justo debajo de tu oponente (sitúa tu nave encima de las dos últimas cifras que muestre tu marcador). Tu arma superior destruirá la nave, encargándose al mismo tiempo de las esferas azules que le protegen, sin que debas preocuparte de tu seguridad, porque ninguna de sus balas te alcanzará.



Colocándote en esta posición, puedes disparar al monstruo sin resultar herido.

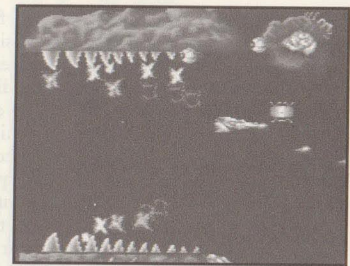
★ **Nivel 3 (Sol artificial):** Otro de lo mismo: sólo que hay más balas moviéndose en la pantalla al unísono. El enemigo final es una serpiente robot extremadamente larga; para derrotarla, colócate cerca del centro en cuanto aparezca y mientras vuela por el lado derecho. Luego, colócate en el extremo superior izquierdo y dispara con rapidez sobre su cabeza. A medida que vayas acabando con las esferas de color verde que la protegen, irás debilitándola hasta acabar con ella... y sin que tú recibas ni un solo impacto.



Quédate cerca del extremo superior izquierdo y dispara rápidamente para destruir esta serpiente.

★ **Nivel 4 (Microcosmos P-1):** Este nivel está formado exclusivamente por un enorme enemigo final. Irá volando con cierta rapidez hasta que veas su propulsor trasero; entonces, se limitará a flotar lentamente sobre ti. Debes acabar con las armas que rodean a la nave, y luego ocuparte del BR-22 amarillo. Destruye primero los cañones láser; luego muévete arriba y abajo (entre las balas y los misiles) para distraer a los

misiles teledirigidos mientras disparas sobre el BR-22. Hay otro gigantesco enemigo después de esta nave, que parece un lobo accidentado (y mecánico, claro); verás sus fauces abriéndose y cerrándose mientras un enorme ojo vuela formando un ocho en el cielo. La dentadura se mueve de un lado al otro, cerrándose cada vez. Vuela entre los colmillos mientras están abiertos (en la dirección opuesta a la que se mueven), esquivando el ojo y disparando continuamente.



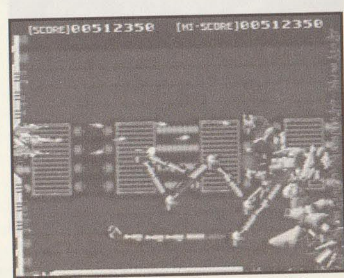
Los colmillos y el ojo son difíciles de esquivar. No te pares ni un instante.

★ **Nivel 5 (Una estación en Plutón):** Asumiendo que has llegado hasta aquí con tres vidas, intenta atravesar este nivel perdiendo únicamente... ¡tres! Es imposible. Hay muchos enemigos impredecibles, que salen por todos lados, que te atacan con enormes cañones láser, y que se mueven incesantemente de un lado al otro de la pantalla. Al final de un larguísimo túnel custodiado por mortíferas torretas, verás un enorme cañón láser que se mueve del extremo superior izquierdo al extremo inferior derecho. Primero, destruye la pequeña nave del centro de la pantalla y luego muévete hacia la izquierda para seguir al cañón en su descenso, sin dejar de disparar en ningún momento.

★ **Nivel 6 (La luna Amalthea):** Aunque parezca imposible, el nivel de dificultad aumenta en este nivel. Primero, sale un monstruo que se parece al del final de la primera fase, sólo que sus armas llegan hasta el rincón más escondido de la pantalla. Si vuelas en círculos puede que te libres de él con cierta facilidad, pero tendrás que esquivar al mismo tiempo a los muchísimos «aliens» que lo protegen... lo cual es imposible, así que tendrás que perder por lo menos tres vidas. El siguiente enemigo dispara rayos de color amarillo que te persiguen a donde quiera que vayas; vuela en un pequeño círculo, en el extremo inferior de la pantalla, disparándole cada vez que llegues a lo alto del recorrido. Después, disparará grupos cerrados de balas, con un pequeño hueco en la parte superior por el cual puedes deslizarte para intentar sobrevivir. Sigue subiendo y bajando para esquivar sus proyectiles y distrayendo sus misiles durante un rato; por fin, verás que la nave empieza a moverse

lentamente en círculos, mientras dispara toneladas de balas azules. Puedes hacerlas estallar cuando están frente a ti... pero deberás ser el jugador más hábil del mundo para librarte de todas.

★ **Nivel 7 (La última misión):** Dos enormes enemigos se interponen entre el superordenador con quien deberás librar la batalla final y tú. Dispara entre los colmillos del primero y quédate en el centro de la pantalla —ligeramente hacia la izquierda— para esquivar los misiles y las balas del segundo. Cuando hayas destruido a este último, deberás moverte a su alrededor para evitar que sus restos te aplasten. Tras destruir un muro, te enfrentarás al superordenador; sus brazos te perseguirán constantemente, pero el resto de sus sistemas defensivos es débil. Dispara hasta que explote y verás una espléndida secuencia de animación final, tanto si te la has merecido como si no...



El superordenador es bastante débil por tratarse del enemigo final del juego.

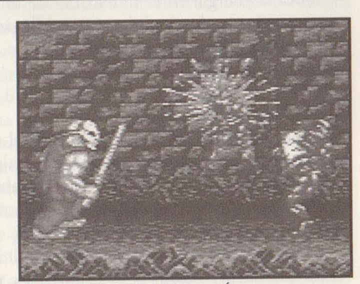
¡Secretos increíbles!

★ **99 vidas, selección de nivel y acción ralentizada:** En la pantalla de presentación, pulsa A, B, C, A, B, C, B, C, B, A y <Start>. Entra en la modalidad de opciones, mueve el cursor hasta «Start», y luego selecciona el nivel por el que quieres empezar la partida. Después, mueve el cursor hacia el «Mode», y pulsa <Derecha> hasta que veas el mensaje «MY99», lo cual significará que has obtenido 99 vidas. Sal de la modalidad de opciones, selecciona «Continúe» para empezar la partida, y pulsa A, B y C para saltarte niveles. También puedes jugar a cámara lenta presionando la tecla de pausa, y después cualquier botón de fuego.

SPLATTERHOUSE 2

DE NAMCO

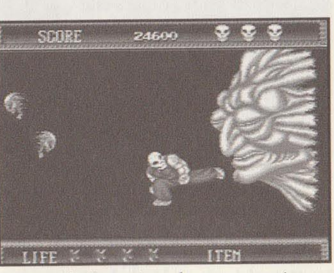
Introducción



Coge el palo y «batea». Éste no es juego para escrupulosos.

Una mente muy perturbada se ha divertido de lo lindo mientras programaba esta producción de Namco. Splatterhouse 2 tiene algunos de los gráficos más extraños y repugnantes que hayan aparecido jamás en un videojuego. El argumento trata de un hombre que siente la súbita necesidad de ponerse una máscara en la cabeza y entrar en una casa para encontrar a su novia, Jennifer. Desde luego, el tipo se parece al Jason de *Viernes 13*, pero las acciones de este personaje convierten al tal Jason en un santo. La introducción del manual y la secuencia de presentación del juego incluyen frases como «Recuerda el poder... ¿Recuerdas cuánto te gustaba?», y después de que aparezca la máscara, «Me necesitas». Más allá de la historia y de la sangre, el juego —diseñado para un solo participante— es divertido y emocionante, y llega a convertirse en un desafío perfecto para el usuario medio y experto. Un cómodo sistema de códigos de acceso permite continuar la partida en el punto en que la dejaste de forma muy sencilla.

Algunas estrategias increíbles



Recuerda las rutinas de comportamiento del enemigo: por dónde salen y dónde van.

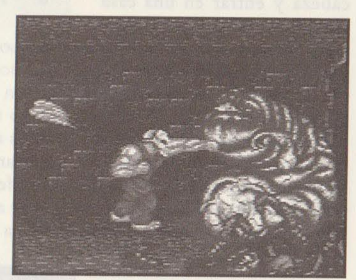
★ Aprenderse las rutinas de comportamiento de los enemigos es la clave para sobrevivir. Cada vez que pases por un nivel, encontrarás a los mismos tipos en los mismos sitios. Éste es, pues, un juego ideal para mejorar tu retentiva y tus reflejos, porque precisas de

ambas habilidades para rescatar a Jennifer. ¡No sufras, tú podrás hacerlo!

★ El objetivo más importante es alcanzar el siguiente nivel (y su correspondiente código de acceso) antes de que te quedes sin vidas. Si se te agota la energía en el transcurso de una fase, tendrás que empezar de nuevo desde el principio, pero si llegas hasta el enemigo final podrás continuar hasta que te quedes sin vidas.

Nivel por nivel

★ **Nivel 1 - El principio:** El primer nivel no es más que un entreno básico. Golpea o empuja a todos los enemigos que aparezcan, coge el bate y juega un poco al béisbol con las cabezas que encuentres a tu paso. Cuando entres en la habitación del enemigo final, recordarás de inmediato varias escenas de *Viernes 13...* aunque de todas formas no te será de gran ayuda. El bicho saldrá, por la puerta de la derecha, después de que hayas vencido a tres mutantes, y deberás esquivar el ácido que escupe mientras lo golpeas o lo empujas. Podrás moverte con más rapidez si vas dando saltos, gracias a lo cual podrás —también— sortear los charcos de ácido. Al principio de la batalla, muévete hacia donde está la sangre y golpea tan rápido como puedas, para luego retroceder y esquivar el ácido. Repite este movimiento un par de veces más. Tras el tercer golpe, la rutina de comportamiento del bicho cambiará: escupirá tres burbujas de ácido al suelo, y luego dos más hacia la izquierda. Acércate a él para esquivar las dos altas, y luego retrocede a la izquierda para evitar las otras tres. Golpéalo inmediatamente después de que haya escupido las dos burbujas de ácido altas, y repite estos movimientos hasta acabar con él. ¡A esto le llamo yo diversión!

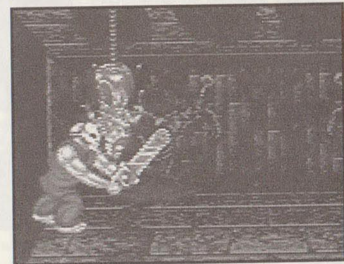


Este enemigo, como los otros, sigue unas rutinas de ataque muy determinadas.

★ **Nivel 2 - Un ascensor:** En este nivel, debes subirte a un ascensor; una vez dentro, tendrás que defenderte de los muchísimos enemigos que te atacarán por todos lados —una vez más, siguiendo unas pautas de comportamiento concretas, así que repite el nivel hasta que te las hayas

aprendido. La segunda parte de esta fase es un pasadizo infestado de bichos repugnantes; coge el hueso y luego calcula bien tu salto por encima de los pinchos. En el área siguiente unas burbujas van cayendo del techo y adoptan la forma de la cabeza de un monstruo, o de su cuerpo, durante el descenso; no puedes destruirlas de ninguna manera, así que limítate a saltar sobre ellas con todo el cuidado del mundo. El enemigo final es un rostro de color púrpura que cuelga del muro derecho; debes golpearle los ojos para debilitarlo, mientras luchas con las diabólicas cabezas que salen por encima de ti. Tras golpear o empujar cada grupo de cabezas, prepárate para saltar sobre un fantasma que sale de la boca de tu oponente principal. Luego, vuelve a golpearle los ojos; el ciclo se repetirá hasta que logres vencer.

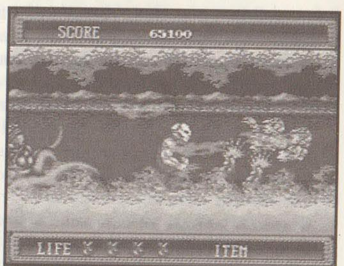
★ **Nivel 3 - Hacia arriba:** Salta por encima de las mortales piscinas de agua envenenada y agáchate para esquivar las pirañas. Durante la primera fase de ataque del enemigo final, te atacarán una sierra eléctrica y varias podadoras. Golpéalas o empújalas (dos veces), y podrás utilizarlas para lanzárselas a los sangrientos seres que cuelgan del techo. Colócate en el extremo izquierdo cuando el lugar sea seguro, y luego oriéntate hacia la derecha para golpear rápidamente al primer bicho que te ataque. Luego, ve al extremo opuesto (agachándote para esquivar a los monstruos que escupen un líquido verde), y quédate junto el muro para luego darte la vuelta hacia la izquierda mientras les pegas puñetazos a todos los bichos que vayan saliendo. Aparecerán cuatro monstruos en total, pero si te colocas en el mismo punto, podrás golpear al primero. Luego, cuidadosamente, muévete hacia la izquierda y pega al siguiente, retrocediendo un paso para esquivar el líquido que escupe su amigo. Haz lo mismo con el monstruo siguiente, y luego prepárate para atacar el rostro que aparece en el centro del decorado. Tras dos o tres golpes, explotará. ¡Y puedes estar seguro de que verás gráficos más increíbles, y también más ofensivos!



Puedes coger la sierra mecánica y utilizarla en tu provecho.

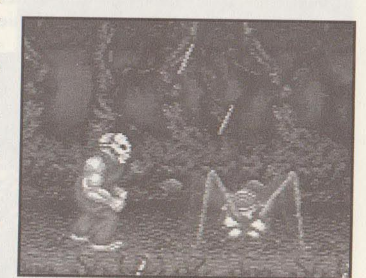
★ **Nivel 4 - Hacia la isla:** Un pulpo que saldrá por la izquierda empezará a perseguirte y no te abandonará hasta que llegues a la casa de la isla.

No pares de moverte para esquivarlo, y en cuanto alcances tierra firme, verás a un espíritu colándose por el primer agujero que encuentres; este tipo de espíritus no te afectarán mientras estén dando vueltas sobre sí mismos en el aire. Las caras blancas te rodearán si las tocas, impidiéndote controlar con soltura al personaje. Salta con rapidez y golpéalas (cuatro veces) para librarte de ellas.



Debes moverte rápidamente hacia la derecha, o el pulpo acabará cogiéndote.

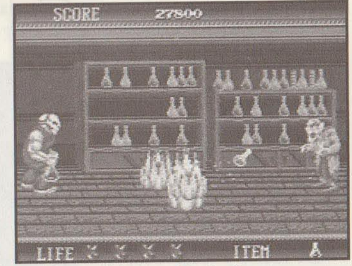
Si te caes por uno de los agujeros de esta área, entrarás en un pasaje subterráneo con aún más monstruos y pinchos, así que procura saltar cuidadosamente para quedarte en la parte de arriba. El enemigo final parece una mosca mutante, con una lengua digna de una serpiente. Su rutina de ataque empieza con un pequeño salto hacia delante (una buena oportunidad para arrearle un buen golpe), y sigue con un deslizamiento hacia tus pies (ocasión adecuada para saltar); seguirá repitiendo estos movimientos hasta que le hayas golpeado ocho veces, y entonces se transformará en una araña. Deberás pegarle otras ocho veces para terminar el nivel, aunque esta vez te costará más que la anterior. La táctica es la siguiente: la araña se moverá hacia ti, y cuando esté realmente cerca, debes golpearla, tras lo cual dará un gran salto (buen momento para agacharse). Repite este proceso hasta que logres acabar con ella.



Golpea la araña y agáchate en cuanto salte por encima de ti.

★ **Nivel 5 - La casa:** Los nuevos mutantes saltarines están acompañados por unas cabezas de ciervo que vomitan todo el rato y que cuelgan de

un muro. Apréndete las rutinas de movimiento y calcula bien los saltos que debes dar. La segunda parte de este nivel se desarrolla en una librería, donde hay multitud de manos que intentarán cogerte. Ve con cuidado con los mutantes que salen de las jarras de cristal en la tercera área: el primero está después de las burbujas, el segundo tras del primer agujero, y el tercero después del segundo. Superado el tercer agujero, montones de mutantes te atacarán por todas partes. Los monstruos que salen del suelo de la cuarta área te resultarán familiares, aunque escupan burbujas de ácido mortal antes de desaparecer. Retrocede en cuanto veas a uno de ellos, y calcula el salto a la perfección. Ve con cuidado con el profesor psicópata (que es el enemigo final), porque te lanza explosivos en la última área. Coge cada uno de los explosivos y camina hacia la derecha hasta que veas aparecer al profesor, y tíraselos todos antes de que desaparezca.



Coge cada jarra de cristal que veas y lánzasela al profesor en cuanto aparezca por el lado derecho.

★ **Nivel 6 - El portal del vacío:** El portal se abrirá y aparecerá Jennifer, que será atrapada por docenas de manos que saldrán del suelo. Cuando puedas, muévete con rapidez hacia el extremo izquierdo y golpea o empuja las manos. Cuando aparezcan las cabezas, dirígete a la derecha (a medio camino entre el portal y el muro de la izquierda) y golpéalas. La batalla final te enfrentará a una cabeza con tres cerebros, a la que podrás destruir con pegarle una sola vez.



Quédate en el centro de la pantalla y golpea estas cabezas en todas direcciones.

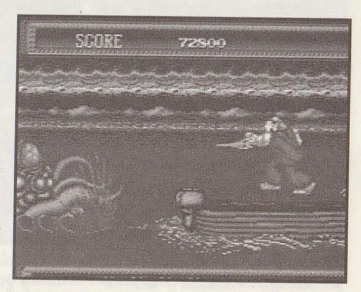
★ **Nivel 7 - Dentro del vacío:** El decorado de este ni-

vel es realmente repugnante (pulsa la tecla de pausa y descansa un rato si realmente te afecta). Aquí, hay una larga serie de cabezas que siguen una rutina de comportamiento determinada, así que ya sabes: practica hasta que la domines. El enemigo final es un cristal que tiene prisionera a Jennifer en su interior. Golpea las esferas de energía que están a su alrededor y salen del suelo, y luego ocúpate del cristal propiamente dicho. Si te quedas entre dos de las esferas, podrás esquivar el rayo que disparan hacia arriba, y luego repite el procedimiento hasta que consigas liberar a Jennifer. ¡Menudos gráficos! Permanece en el lado derecho de la pantalla al tiempo que te das la vuelta para golpear a las esferas de energía de la izquierda.



Permanece entre los cristales para esquivar los rayos que disparan hacia arriba.

★ **Nivel 8 - Huida en el ascensor:** Este territorio te resultará familiar, y como ha ocurrido con anterioridad, deberás aprenderte una larga rutina de movimientos para vencer. Cuando alcances el piso de arriba, correrás hacia un bote para escapar de la isla. Tu primer enemigo será un pulpo, que saldrá por el lado izquierdo de la pantalla y te atacará con lanzas. Golpéalo rápidamente para defenderte cuando te tire una lanza a la altura de tu hombro, agáchate para esquivar las que vayan muy alto, y salta sobre las que se muevan por la zona inferior. Coge uno de los pinchos que hay debajo del bote y lánzaselo al pulpo, saltando al mismo tiempo para herirlo en la cabeza. Repite el proceso hasta que el bi-



Salta y dispara sobre el pulpo.

cho pase a mejor vida.

★ Cuando llegues a la isla, tendrás que luchar con otro monstruo. Esta vez, se trata de una asquerosa masa de cabezas que chillan constantemente; agáchate y golpéala con rapidez —y acaba, de paso, con todos los objetos que te lanza. Luego, ve hacia el otro lado de la pantalla y repite la operación. Tras cuatro golpes, el monstruo aparecerá en el centro de la pantalla, protegido por varias cabezas de lobo. Quédate en el extremo izquierdo, gira hacia la derecha y golpea rápidamente dichas cabezas en cuanto se muevan hacia ti. Cuando hayas acabado con ellas, permanece en el mismo punto y pega al monstruo hasta que explote.



La rutina de ataque que sigue el enemigo final es larga y pesada. ¡Practica y memoriza!

★ De los restos del monstruo surgirá un murciélago que volará siguiendo unas rutinas de comportamiento muy toscas: casi en ocho, aunque algunas veces se quedará pegado a un lado. Golpéalo incesantemente y con rapidez mientras te mueves hacia el centro de la pantalla, y luego prepárate para girarte en dirección opuesta si vuela hacia ese lado. El murciélago es el último monstruo al que debes derrotar. Como era de esperar, la secuencia final es inquietante, gracias a unos gráficos y unos sonidos muy bien diseñados. Los títulos de crédito incluyen nombres extraños (¡¿«Papaya Payapaya»?!); me pregunto cómo será Splatterhouse 3...



Muévete hacia el centro y golpea a izquierda o derecha para herir a este murciélago.

¡Secretos increíbles!

★ **Códigos de acceso:** Si te quedas atrapado en un nivel, siempre puedes ir directamente al siguiente utilizando los códigos que te facilitamos. Recuerda, no obstante, que los niveles son progresivamente más difíciles, de forma que si no puedes acabar uno, es poco probable que llegues al final del siguiente.

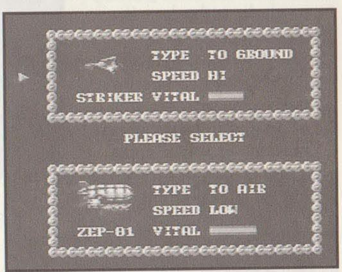
Nivel 2:	EDK	NAI	ZOL	LDL
Nivel 3:	IDO	GEN	IAL	LDL
Nivel 4:	ADE	XOE	ZOL	OME
Nivel 5:	EFH	VEI	RAG	ORD
Nivel 6:	ADE	NAI	WRA	LKA
Nivel 7:	EFH	XOE	IAL	LDL
Nivel 8:	EDK	VEI	IAL	LDL

STEEL EMPIRE

DE ACCLAIM/FLYING EDGE

Introducción

Estamos en la era del acero; unas gigantescas naves surcan los cielos mientras unas potentes locomotoras atraviesan campos interminables. Los amos de estas máquinas, pertenecientes al Imperio Motorhead, han conquistado y esclavizado casi todo el planeta. Tú eres uno de los últimos guerreros de la República de Silverhead, y debes destruir a los gigantes de la flota militar de Motorhead. Elige una nave (un zepelín Zep-01 o un caza Striker) antes de cada uno de los siete niveles, y prepárate para disfrutar —en solitario, eso sí— de un «matamarcianos» excelente.

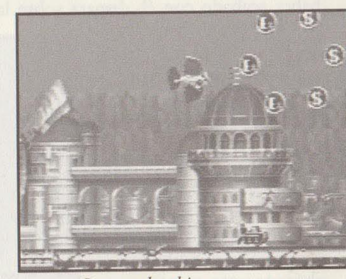


Puedes cambiar de nave antes de empezar cada nivel.

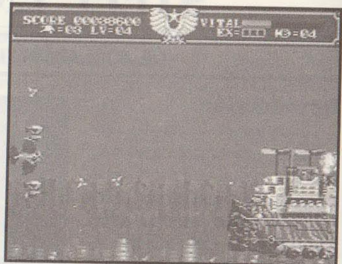
Nivel 1: La ciudad minera de Rahl

★ La batalla tierra-aire de este nivel hace que el Striker sea tu mejor elección. Sus misiles son el arma perfecta para destruir a los tanques mientras disparas a los aviones. Asegúrate de que coges todos los objetos, porque no hay ninguno que tenga efectos negativos sobre tu nave y las mejoras armamentísticas son globales.

★ El secreto para convertirse en un experto de cualquier «matamarcianos» reside en esquivar el fuego enemigo mientras disparas con rapi-


Coge cada objeto que veas. No hay ninguno malo y sólo un arma que ampliar.

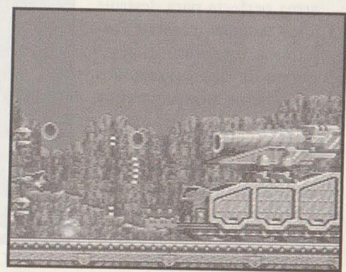
dez. Si te alcanza cualquier misil, perderás una de tus naves, así que convéncete de que lo más importante es eludir todas las ráfagas. Como la mayoría de las naves enemigas irán volando hacia ti, defenderte debe ser tu máxima prioridad, no lo olvides. En consecuencia, practica el vuelo entre el fuego enemigo, y recuerda que cuantas más naves derribes, menos obstáculos tendrás que superar.



Vuela entre las balas mientras disparas con rapidez sobre este enemigo.

★ En cada nivel de Steel Empire hay un enemigo de importancia a mitad de camino, que es más fácil de derrotar que el final, pero que te puede complicar un poco las cosas. El primero es una nave azul con cuatro hélices, que parpadeará cada vez que le causes daño con tus balas —tienes la ventaja de que toda su superficie es vulnerable. Dispara rápidamente mientras esquivas los misiles y las balas, y cuando se desplace a la izquierda, muévete hacia el lado opuesto para destrozar sus propulsores.

★ El enemigo final del nivel 1 es una locomotora de acero que luce un enorme cañón, el cual debes destruir en primer lugar, disparando sobre las poleas hidráulicas que le permiten levantarse. Tras haber acabado con él, dispara sobre las torretas a medida que la locomotora se mueva hacia la izquierda. Hay algunos puntos peligrosos frente al tren, pero el que te causará más problemas es aquel en que se encuentra la torreta que dispara balas rojas, así que ocúpate de ella. Utiliza bombas para acabar con el problema lo antes que te sea posible, pero ahórrate unas cuantas para los enemigos que te esperan más adelante.

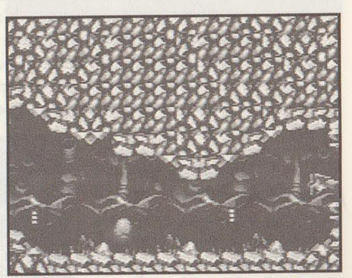


El enorme cañón de esta locomotora es tu primer objetivo.

Nivel 2: Las cavernas Liedengel

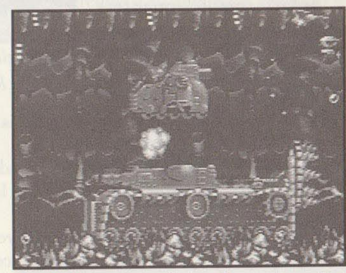
★ Debido a las rocas que caen del cielo y los gases explosivos, este nivel es idóneo para la velocidad del Striker. Cuando la pantalla se deslice en diagonal —hacia abajo y a la derecha—, quédate cerca del extremo inferior para tener tiempo de esquivar lo que cae de arriba.

★ El enemigo que aparece a mitad de camino es un tanque con un montón de pequeños cañones a su alrededor. Su munición es la misma que la del enemigo final del nivel anterior; esto es, misiles y balas en forma de *shuriken*. Quédate cerca del lado izquierdo y desde esa posición muévete arriba y abajo para esquivar el fuego enemigo. El tanque parecerá destruido cuando sus cañones estallen, pero lo cierto es que continuará disparando misiles durante un breve espacio de tiempo más. Sigue desplazándote de arriba abajo, y sigue disparando, hasta que acabes con él.



Tras derrotar al enemigo que aparece a mitad de camino, debes salir rápidamente de este estrecho pasaje.

★ Una vez destruido el enemigo anterior, deberás superar una prueba más antes de enfrentarte con el final. ¿Recuerdas aquellos gases explosivos que, tal como te lo advertimos, no debes inflamar? En cuanto la pantalla estalle, tendrás que salirte de la cueva en la que has entrado, pero ten en cuenta que debes atravesar pasajes muy estrechos. Ésta es la razón principal por la que debes elegir el veloz Striker para este nivel. Coge todos los objetos que veas (¡sobre todo los corazones!), y sigue disparando para destruir los muros que aparecen de vez en cuando.

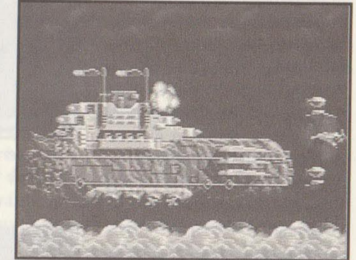


Las balas son más fáciles de esquivar si te mantienes a cierta distancia, aunque te resulte difícil atacar.

★ El enemigo final es un tanque muy bien armado. Concéntrate en disparar sobre la torreta de menor tamaño, esquivando las balas como mejor puedas; cuanto más tiempo resistas, más espacio habrá entre las balas, y más fácil lo tendrás. Cuando hayas acabado con esta torreta, saldrá otra; quédate en el extremo inferior izquierdo de la pantalla y bombardéala con rapidez.

Nivel 3: El distrito de Zektor

★ En este nivel, la batalla transcurre totalmente en el aire, así que selecciona el zepelín —el cual, entre muchas otras ventajas, dispone de unas minas aéreas francamente efectivas. Nada más empezar, te darás cuenta de que la pantalla se mueve con mayor lentitud de lo normal; esto sucede porque hay muchos objetos en la pantalla al mismo tiempo, y el microprocesador de la consola no es capaz de procesarlos a la velocidad adecuada. En el caso de Steel Empire, este pequeño defecto es más bien una virtud, porque te da la oportunidad de moverte con mayor tranquilidad entre las balas.

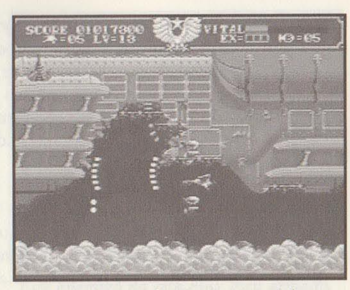


No vueles entre este enemigo y el borde de la pantalla, o acabarás atrapado.

★ El enemigo que aparece a mitad de camino es el mismo del nivel 1, aunque en esta ocasión está armado con misiles teledirigidos. Utiliza la táctica descrita anteriormente, mientras vuelas en círculos para esquivar los misiles. La nave enemiga se saldrá de la pantalla a menudo, así que no te acerques demasiado a ella o quedarás atrapado en el borde y acabarás estrellándote.

★ Poco después, verás una fortaleza voladora de metal que planea bastante bajo. Para destruirla, dispara sobre las torretas y los cañones que la protegen desde arriba.

★ El enemigo final es una nave de color verde. Dispara sobre las torretas a medida que avanzas, y cuando empieces a retroceder, fíjate en las dos trampillas azules que se abren para dejar paso a unos pequeños cazas, porque tienes que destruirlas de inmediato. Luego, prepárate para volar por debajo de la nave; quédate en el extremo inferior izquierdo, guardando la distancia apropiada para poder seguir avanzando, y apresúrate a disparar sobre las torretas que lanzan misiles. Cuando hayas destruido la puerta roja, aparecerá un cañón azul que disparará balas desde el lado derecho. Si manejas el zepelín, utiliza las minas aéreas para acabar con todas las torretas; pero si has elegido el avión... en fin, digamos que tendrás que ser realmente hábil.

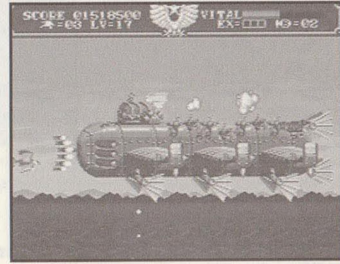


Tras destruir la puerta roja, debes ocuparte de la pequeña torreta de color azul.

Nivel 4: La playa de Gardandi

★ La batalla tierra-aire de este nivel hace que el Striker sea tu mejor elección. Al principio, vuela bajo para tener tiempo de esquivar las bombas que caen desde el cielo.

★ El enemigo que aparece a mitad de camino es un avión de color verde que, inicialmente, es utilizado por pequeños cazas muy bien armados para despegar y atacarte —los cuales puedes destruir con facilidad mucho antes de que puedan alcanzarte—. El avión está armado con cañones y torretas, pero lo peor es su tendencia a volar bajo y siempre en tu dirección; para defenderte, vuela en círculos a su alrededor, rozando el borde de la pantalla y disparándole sin cesar. Una vez debilitada, la nave se colocará cerca del centro de la pantalla y disparará balas en formación de X. Sigue volando en círculos y atacándola hasta destruirla.



Quédate en el lado izquierdo; muévete arriba y abajo mientras atacas.

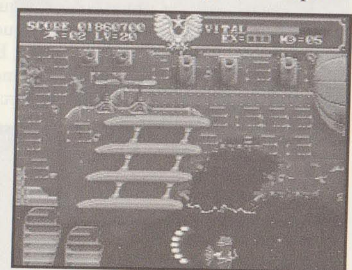
★ El enemigo final es un submarino. Muévete hacia el extremo izquierdo, o el derecho, para esquivar sus misiles, y vuela bajo para disparar sobre el perisco-

pio en cuanto aparezca. Cuando hayas destruido dicho periscopio, emergerá el resto del submarino; deberás volar con mucha habilidad para esquivar sus balas. Debilitado, se colocará cerca del centro de la pantalla, momento en el cual deberás dirigirte al extremo izquierdo, moviéndote arriba y abajo para que tu ataque sea eficaz. No te acerques demasiado a él, o acabarás aplastado.

Nivel 5: La ciudad de Dama

★ Se avecina un combate aire-aire, así que elige el zepelín: ya sabes que sus minas son de lo más útil. La secuencia empieza con un enemigo de grandes dimensiones: una fortaleza voladora, en concreto. Puedes volar por encima de ella mientras disparas, pero debes ir con sumo cuidado con los misiles que se aproximan por la derecha y con la lanzadera del fondo.

★ La lanzadera del fondo de la primera batalla se convierte, convenientemente duplicada, en el desafío final del nivel. Deberás realizar las mismas acciones descritas en el párrafo dedicado a la nave verde de la fase 3, sólo que cuando hagas estallar la puerta de abajo, la torreta se comportará de forma distinta: primero, disparará hacia la derecha, y luego hacia la izquierda. Con el zepelín, puedes destruirla fácilmente; de lo contrario, tendrás que mantenerte en la zona superior de la pantalla, arriesgándote a ser abatido. La primera lanzadera es bastante fácil de derribar, pero la segunda esconde alguna que otra sorpresa. Sus cañones láser, por ejemplo, protegen la parte alta, y pueden ponerte en más de un aprieto si te acercas a ellos. Atención: cuando descienda, tienes que apresurarte y volar hacia arriba... o acabarás aplastado por ella.

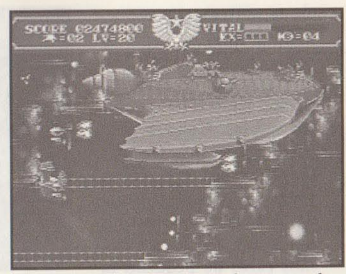


Los rayos láser están ahí para impedirte que destruyas la torreta.

Nivel 6: El bosque de Germburn

★ El combate tierra-aire convierte al Striker en tu mejor elección posible. Los raíles del suelo son la pista que debes seguir para llegar hasta el

enemigo que aparece a mitad de camino: un tren que te resultará muy familiar y que aparece después de sobrevolar tres montañas. En efecto; se trata del mismo enemigo del primer nivel, aunque dispone de más armas para defenderse. Dispara sobre sus cañones mientras esquivas las numerosas bombas que te lanza, y cuando se coloque en el lado derecho de la pantalla, trata de situarte debajo de él. Si has ido mejorando tu arsenal podrás destruirlo desde arriba; de lo contrario, tendrás que ser paciente y disparar sin descanso.

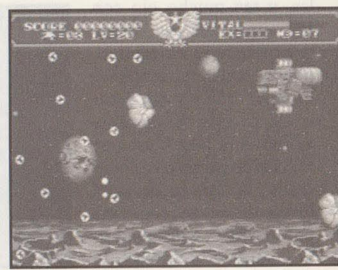


Este enemigo no está muy bien armado. Bombardéalo y dispárale mientras esquivas sus misiles.

★ Poco después de introducirte en una tubería, aparecerá el enemigo final. Al principio de la batalla, quédate en el lado izquierdo para esquivar el primer muro que aparezca, luego no pares de moverte o te estrellarás con los siguientes. Tu oponente es un avión similar al primer enemigo del nivel 4, pero resulta sorprendentemente difícil de eliminar: limítate a bombardearlo con rapidez y no opondrá ninguna resistencia. ¡Ya falta poco para llegar al último combate!

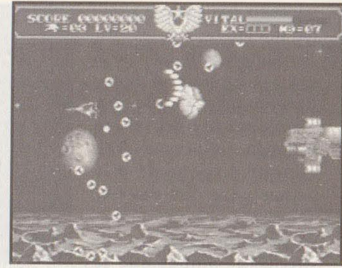
Nivel 7: La Luna

★ Aquí no aparece ningún enemigo de importancia a mitad de camino; el nivel se divide en dos enfrentamientos con unas enormes naves. Puedes utilizar tanto las armas aire-aire como las tierra-aire de cualquiera de tus dos cazas, pero la gran velocidad del zepelín lo convierte en un mejor compañero de viaje que el Striker. La primera secuen-

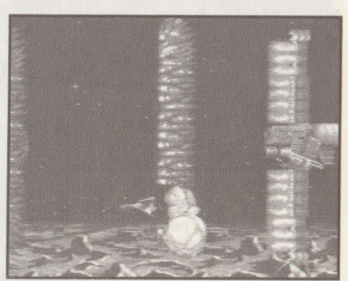


Mantén la distancia para esquivar las balas y moverte tranquilamente entre ellas.

cia es contra una nave que dispara balas en todas direcciones; cuanto más lejos te mantengas de ellas, más tiempo tendrás de esquivar sus misiles. Cuando desaparezca unos instantes para volver a la acción por el extremo superior de la pantalla, aparecerá una escotilla por la que saldrán muchísimos cazas de pequeño tamaño, a los cuales puedes destruir disparándoles un par de veces. Poco después, la nave nodriza saldrá por la derecha y se defenderá con unos enormes cañones situados junto a su reactor principal; antes que nada destrúyelos. Cuando hayas acabado con ellos, tu oponente se tomará un respiro, en el transcurso del cual será completamente invulnerable, así que no malgastes munición. Te darás cuenta de que vuelve a tener un punto débil cuando empiece a parpadear; ya sabes, ve a por él. Segundos después de producirse la explosión definitiva, verás que una cápsula de emergencia ha tenido tiempo de escapar del infierno... y con muy malas intenciones. Empezará disparando balas en cuatro direcciones, utilizando un cañón rotatorio primero, y el que está oculto en el reactor después. Sigues disparando mientras esquivas sus balas, y ten mucho ojo con los asteroides que se interpondrán en tu camino, porque son invulnerables y lo único que puedes hacer es esquivarlos. El combate es bastante largo, así que ármate de paciencia. Finalmente, la cápsula disparará bolas de fuego seguidas por enormes muros incandescentes. Maniobra con rapidez para no acabar frito, y sigue esquivando los



Los asteroides absorberán tus disparos mientras atacas a la cápsula de emergencia.



El enemigo final no es más duro que los otros; sólo un poco más grande.

asteroides. Suena difícil, pero la verdad es que no lo es más que cualquier secuencia anterior; sólo dura más tiempo, ¡mucho más! Utiliza todas las bombas que te queden —no es el momento de escatimar—, y prepárate, porque la segunda parte de la batalla dura unos cinco minutos, ¡cinco!

Sorprendentemente, después de la cantidad de secuencias de animación que luce el juego, resulta que, al final, no hay ninguna. Suerte que los títulos de crédito parecen los de una película y son agradables de ver (el gráfico del fondo no tiene desperdicio, la verdad). También verás un recuento de todos tus puntos, que —seguro— te garantizarán la entrada de tus iniciales en la tabla de récords.

¡Secretos increíbles!

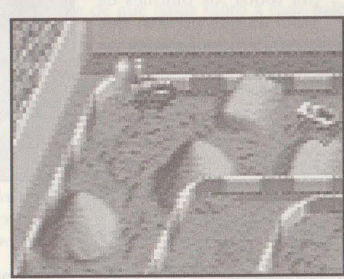
★ **Selección de nivel:** En la pantalla de opciones, y dentro del test de sonido, presiona «1» dos veces, «9» una, y «2» otra. Aparecerá la pantalla de selección de nivel, que te permitirá el acceso a cualquiera de las 7 escenas.

★ **Ganar sin esfuerzo:** Cuando empiece el juego, pulsa C en el controlador 2 y podrás saltarte lo que te quede de nivel. Podrás seguir pulsando C hasta llegar a la última escena.

SUPER OFF ROAD

DE BALLISTIC

Introducción



Las bolsas de dinero contienen de 10.000 a 50.000 dólares, y los bidones de gasolina entre 1 y 5 créditos.

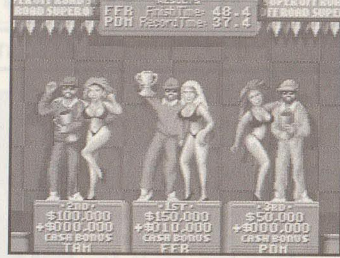
Super Off Road, en su versión para salones recreativos, permitía competir hasta cuatro jugadores al mismo tiempo; en la Mega Drive, sin embargo, sólo pueden hacerlo dos. Ahora bien, por lo demás, el juego es idéntico, ya que también podrás contemplar las evoluciones de los vehículos a vista de pájaro. Durante cada carrera de cuatro vueltas en un circuito seleccionado aleatoriamente, tu principal objetivo es llegar en primera posición; no sólo por el placer de vencer a los otros tres participantes, sino también para ganar una buena cantidad de dinero, que puede verse incrementada si recoges las bolas amarillas que están desperdigadas por la pista. Tampoco puedes pasar por alto los bidones de gasolina, que te permitirán seguir adelante cuando tu depósito esté en las últimas. Antes de empezar cada carrera, puedes invertir tu dinero en la compra de varios objetos para tu vehículo; como puedes imaginarte, los más caros son también los más útiles. En caso de que te sobre algo, puedes gastártelo adquiriendo bidones de gasolina. La modalidad de dos jugadores es, naturalmente, el doble de divertida.

¡Qué estrategias!

★ El dinero hace que el mundo siga dando vueltas, y en Super Off Road tiene el mismo efecto sobre tu coche. Hay dos formas de ganar más dinero: una, coger la bolsas de color amarillo que hay en la pista mientras estás compitiendo (salen varias, aleatoriamente); otra, situarte entre los tres primeros puestos del palmarés (obteniendo 150.000, 100.000 o 50.000 dólares).

★ Cuanto más dinero consigas, más rápido podrá ir tu vehículo... y cuanto más rápido vayas, más dinero ganarás. Pero si necesitas dinero para

hacer dinero, como en la vida real, ¿por dónde empiezas? Al principio, compra todos los bidones de gasolina que puedas, que te servirán para conseguir una velocidad óptima. Así, utilizando estos bidones en el momento apropiado (en los tramos rectos, por ejemplo, y sin chocar con otros coches), podrás ganar posiciones.



Utiliza el dinero que hayas conseguido en las carreras para comprar elementos que mejoren el rendimiento de tu vehículo.

★ La efectividad de cada uno de los objetos que puedes comprar para tu vehículo está directamente relacionada con la cantidad de dinero que cuestan. El «Maximum Speed Increase» te ayudará a permanecer en cabeza sin tener que recurrir a los bidones de gasolina. Cuantos más consigas, más deprisa irás; como ves, son caros pero merecen la pena. Junto a la velocidad, tienes que ir mejorando tu nivel de aceleración siempre que tus fondos te lo permitan, utilizando el resto para comprar bidones de gasolina.

★ Empieza cada carrera con tres bidones como mínimo; o más si puedes. Son cruciales, por lo menos mientras no puedas permitirte objetos de más precio.

★ En el transcurso de la carrera, tienes que estar atento a los objetos que aparecen de forma aleatoria. Las bolsas de dinero contienen entre 10.000 y 50.000 dólares, mientras que los bidones de gasolina harán subir entre uno y cinco puntos el nivel de tu depósito. La mayoría de los objetos surgirán cerca de tu camino, así que no tendrás que complicarte demasiado la vida para conseguirlos.

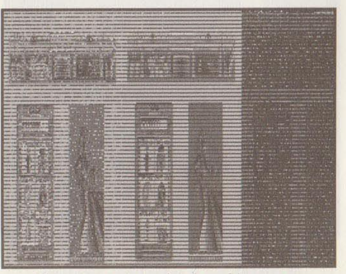


Coloca tu coche delante del de tus contrincantes, para bloquearles y conseguir que te den impulso.

★ Quédate delante de cualquier oponente. No sólo lo

bloquearás, sino que si utilizan sus bidones, saldrás despedido a su misma velocidad.

★ Los controles están escondidos por toda la pista. Si no pasas por unas zonas muy determinadas, no llegarás al final de la carrera, así que no te inventes atajos inexistentes. Asegúrate de que pasas junto a cada palo o barrera que veas, y si te sales de la pista o haces cualquier movimiento en falso, retrocede y atraviesa nuevamente la zona. Si te creías que estabas en primer, segundo, o tercer lugar, y acabas el último en la tabla de puntuaciones, probablemente te has olvidado de pasar frente a algún control, o habrás tomado un atajo.



Tras comprar todos los objetos que mejoran tu vehículo, puedes hacerte con los bidones de gasolina que queden.

★ En la modalidad de dos jugadores, si uno de los dos consigue mejorar su máquina antes que su contrincante, verá cómo frustra, y mucho, a éste. ¿Por qué? Pues porque es casi imposible vencerle desde el mismo momento en que consigue, por ejemplo, un «Maximum Speed Increase». Así que si te colocas en una posición tan privilegiada, deja ganar algunas carreras a tu compañero para hacer la partida más entretenida.

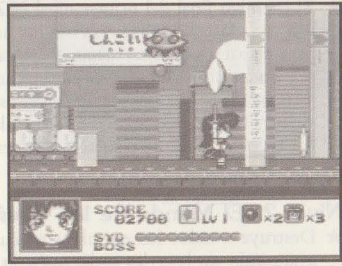
★ Cuando hayas conseguido todos los objetos disponibles (hay seis de cada), puedes comprar hasta 99 bidones de gasolina, porque te seguirán siendo de utilidad si te sales de la pista o te equivocas de camino.

SYD OF VALIS

DE RENOVATION

Introducción

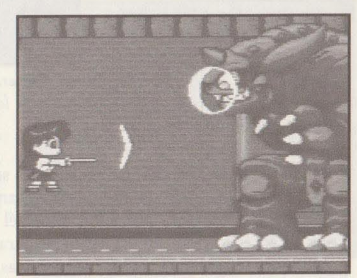
Syd of Valis es la segunda secuela del Valis original. Las mejoras en los gráficos y en cuanto a desarrollo lo convierten en el más destacado de los títulos que forman parte de la serie. Tú manejas a Yuko Ahso, un estudiante que debe seguir los consejos de su amigo Reiko y hacer una visita a la reina Valia. Tu aventura implica la búsqueda y destrucción del emperador Megas, quien tiene atemorizados al Mundo de los Sueños y a tu compañero Vecanti. El juego está dividido en cinco niveles, repletos de objetos que pueden mejorar tus habilidades en el ataque y en la defensa, y de enemigos a los que tendrás que derrotar.



El tercer juego de la serie Valis tiene unos gráficos excelentes y un divertido desarrollo.

Nivel 1: La realidad

★ Como cabía esperar, el enemigo final de la primera fase es un bonito monstruo. Quédate sobre la plataforma y dispara rápidamente sobre su cabeza; si lo haces a la velocidad adecuada, ni siquiera podrá moverse. Si corre hacia ti, no te muevas, porque, sorprendentemente, no podrá contigo... aunque no debes dejar de disparar para evitar sorpresas desagradables. Cuando acabes con él,



Salta y dispara sobre la cabeza de Zaruga; luego, agáchate para esquivar su garra.

obtendrás un arma de largo alcance, que deberás utilizar en la fase siguiente. El vestido chino no te proporciona ninguna ventaja.

★ Cuando te encuentres con el enemigo final de la fase 2, salta sobre el muro y luego sobre el monstruo, disparándole constantemente.

★ El enemigo final del primer nivel es Zaruga; aparecerá en cuanto entres en la fase 3. Utiliza el arma que has conseguido en la primera fase para disparar sobre su cabeza mientras saltas. Si se te acerca, agáchate para esquivar su garra de acero. Cuando alcance el lado derecho, te disparará tres bolas de fuego; entonces no te muevas y golpea con suavidad y repetidas veces el botón de salto. También puedes disparar sobre las bolas, pero no resulta fácil hacerlo en el momento apropiado.

Nivel 2: El Mundo de los Sueños

★ Destruye a todos los enemigos en cuanto los veas; si intentas seguir avanzando sin hacerles nada, acabarás siendo atacado desde todos los puntos.

★ Los peces que explotan en la fase 1 para dar paso a otros dos de menor tamaño se mueven muy rápidamente hacia ti. Cuando veas uno, retrocede unos pasos y tendrás suficiente espacio para luchar con él.

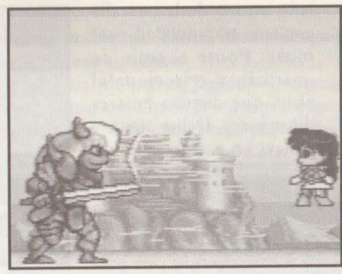


Dispara a este enemigo cuando esté a tu lado para hacer que salte por encima de ti.

★ Cerca del final de la fase 1, encontrarás un corazón que pondrá tu nivel de energía a tope. Si no lo necesitas, no lo cojas hasta que hayas destruido a todos los enemigos, por si recibes algún impacto.

★ El enemigo final de la fase 1 va dando saltos y corre de un lado al otro de la pantalla, mientras intenta atravesarte con su espada. Quédate en el centro y prepárate para saltar sobre él en cuanto se te acerque. Si es él quien salta por encima de ti, dispara hacia arriba, pero ándate con cuidado: te aplastará si le tocas mientras aún está a tu derecha o a tu izquierda.

★ La estrella que encontrarás al principio de la fase 2 te hará invisible durante unos segundos. Utilízala para pasar cerca de los enemigos de arriba, porque si llegas hasta lo alto de la caverna, podrás saltar de plataforma en plataforma sin recibir ataque alguno.



Apártate de Gilan, luego salta y dispara sobre su cabeza.

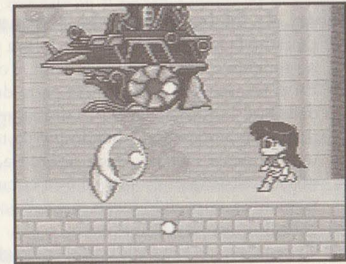
★ El enemigo final del nivel 2 es Gilan, el dragón-pantera. Colócate en el extremo derecho y cuando levante su espada, date la vuelta y salta mientras disparas sobre su cabeza. Repite estos movimientos hasta que logres vencer.

Nivel 3: El Castillo de la Vanidad

★ Cuando te enfrentes al enemigo final de la fase 1, ponte el traje de guardián si todavía no lo llevas y utiliza, por ejemplo, los misiles teledirigidos mientras te ataca. Si te quedas en el lado izquierdo durante toda la batalla, tan sólo recibirás cinco impactos.

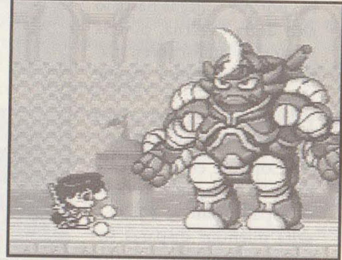
★ Tras haber eliminado a este enemigo, tendrás que subirte a la plataforma que va hacia arriba. Aparecerá un corazón en el lado izquierdo; deberás saltar pronto hacia él si quieres cogerlo y volver a colocarte sobre la plataforma. La vida extra de la derecha es aún más importante.

★ Al principio de la fase 2, salta hacia la izquierda para colocarte sobre la plataforma ascendente, y luego corre hacia la derecha hasta situarte justo debajo del punto donde empezó la fase. Allí, encontrarás una vida extra. Por cierto; cuando estés subiendo montado en la plataforma, selecciona el arma de largo alcance y dispara constantemente hacia arriba.



Dispara rápidamente sobre este enemigo en cuanto salte y apártate de él cuando se deslice por el suelo.

★ El enemigo final de la segunda fase es una nave, que salta ocasionalmente hacia ti, y que se desliza de un


Utiliza el arma que dispara en tres direcciones para destruir a este monstruo.

lado a otro de la pantalla con una tranquilidad pasmosa. Ponte el traje de guardián y selecciona el arma que dispara en tres direcciones. Debes atacar a la nave en cuanto salte por encima de tu cabeza; si se desliza hacia un lado, tienes que ser tú quien salte sobre ella. Cuando pierda toda su energía por primera vez, se dividirá en dos mitades, y la de abajo seguirá luchando tras recuperar sus fuerzas. No te preocupes si pierdes una vida; siempre puedes conseguir otra si retrocedes hasta el principio de esta fase.

★ Cuando te enfrentes con el enemigo final del nivel, utiliza el arma que dispara en tres direcciones para destrozarle la cabeza. En el momento en que te ataque con misiles, ponte el traje de guardián, muévete hacia la izquierda, y luego lentamente a la derecha (los misiles siempre se dirigen justo al punto en que te encontrabas cuando fueron lanzados). En cuanto el gusano muestre su fea cabeza, ponte el traje de Valis 1 (el tercero contando desde la izquierda) y agáchate mientras disparas. Repite la operación hasta que lo hayas destruido.

Nivel 4: El territorio de Megas

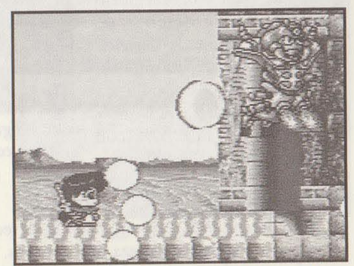
★ Durante la fase 1, quédate pegado a la plataforma más alta y encontrarás un gran corazón, una vida extra, y otros objetos de sumo valor.

★ En el transcurso de la primera parte de la batalla con el enemigo final de la fase 1, quédate en la plataforma más alta del lado izquierdo y dispara constantemente. Cuando pierda toda su energía, se convertirá en una serpiente metálica; para destruirla, utiliza el arma que dispara los misiles teledirigidos y muévete en círculos —saltando por encima de la serpiente y corriendo luego por debajo de ella. Ocúpate sólo de esquivarla; los misiles harán el resto.

★ Al principio de la batalla con el enemigo final de la tercera fase, quédate en el lado izquierdo y utiliza el arma que dispara en tres direcciones, sin parar de dar saltos y giros en el aire. Cuando su energía se agote, saldrá de la nave en plena forma, volando constantemente de un lado a

otro de la pantalla. Entonces, permanece en el centro y dispara sin cambiar de arma; los destruirás sin más problemas. Eso sí, antes de seguir avanzando hacia la derecha, lee el párrafo siguiente.

★ Antes de enfrentarte al enemigo final del nivel, puedes conseguir unas cuantas vidas extra. ¿Cómo? Disparando hacia la izquierda mientras corres en esa misma dirección, y retrocediendo luego para luchar con tu oponente. Por cada 5.000 puntos, recibirás una vida extra hasta que tengas nueve en total; probablemente las necesitarás para vencer en este combate.


Consigue una buena cantidad de vidas extra antes de luchar con Hizen.

★ El enemigo final del nivel 4 se llama Hizen. Utiliza tu arma desde el extremo izquierdo en los primeros compases de la batalla, y nunca pares de saltar sobre él. Cuando se cuele por algún agujero del suelo, acabará saliendo por el lado opuesto, así que ve con mucho cuidado. Durante su segunda secuencia de ataque, irá volando de lado a lado, dejándose caer de vez en cuando cerca del centro. Agáchate sobre el sexto bloque (contando desde la izquierda) de la zona baja de la pantalla, y dispara con rapidez tu arma de tres direcciones hacia la derecha. En el último tramo del combate, utiliza el arma de mayor alcance, quédate en el extremo izquierdo y dispara hasta que lo destruyas; tardarás un buen rato, pero al menos no perderás nada de energía.

Nivel 5: El castillo Megas

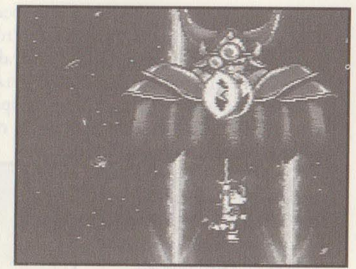
★ En el transcurso de la fase 1 y mientras subes montado en el ascensor, utiliza el arma que dispara en tres direcciones.

★ Durante la fase 2, quédate en el lado derecho del ascensor y dispara el arma de tres direcciones sobre cualquier enemigo que veas.

★ El enemigo final de la fase 2 volará de un lado a otro, descendiendo de vez en cuando en el centro de la pantalla. Quédate en cualquiera de los dos márgenes y salta mientras disparas con el arma de mayor alcance. Cambia de posición cada vez que baje.

★ El enemigo final del nivel, que aparece al principio de la fase 3, es el

emperador Megas. Utiliza el láser de mayor alcance al principio de la batalla, y cuando tu oponente se detenga, colócate entre los rayos rosas y dispara hacia arriba, para luego seguirlo hasta que se detenga de nuevo. Durante la segunda parte del enfrentamiento, quédate en el extremo izquierdo y salta para disparar sobre su cabeza con el láser de mayor alcance. Megas te atacará con una gran cantidad de misiles; para defenderte, muévete hacia la derecha, agáchate, y luego retrocede y dispara sobre su cabeza una vez más. Tu enemigo también lanza unas esferas que caen cerca del centro de la pantalla y explotan; esquívalas, porque son muy peligrosas. Tras derrotarlo, verás una corta secuencia de animación y unos larguísimos títulos de crédito, que probablemente disfrutes si sabes japonés (algo poco probable, seamos sinceros). Oh, bueno, de acuerdo, lo más seguro es que tampoco reconocieras ninguno de los nombres...



Sigue a Megas hasta que pare, luego colócate entre sus rayos y dispara hacia arriba.

¡Secretos increíbles!

★ **Vida ilimitada.** En la pantalla de presentación, pulsa <Arriba>, <Abajo>, <Izquierda>, <Derecha>, <Izquierda>, <Derecha>, A, B, <Arriba>, <Abajo> y <Start>. Si lo has hecho bien, oirás un pitido. Cuando empieces la partida, Yuko lucirá un traje que le proporcionará invulnerabilidad absoluta.

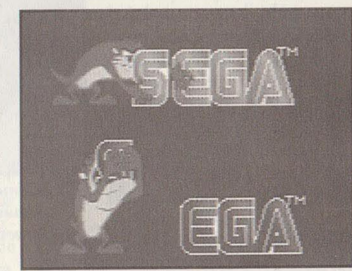
★ **Cómo librarse de la música de fondo.** En la pantalla de presentación, pulsa B y <Start> al mismo tiempo. Repite el truco cada vez que pierdas una vida.

TAZ-MANIA

DE SEGA

Introducción

El famoso personaje de los dibujos animados de la Warner Bros. ha llegado por fin a la Mega Drive... y se ha traído su voraz apetito con él. Ya verás, ya, las ganas de jugar que te entrarán cuando veas las excelentes rutinas de animación y los efectos sonoros, sacados directamente de la serie original. Además, el ajustado desarrollo de la partida te mantendrá entretenido una larga temporada. El objetivo consiste en ayudar a Taz a escapar de la isla de Tasmania; los rumores aseguran que hay enormes pájaros rondando por todo el territorio, y que de vez en cuando ponen huevos capaces de alimentar a la familia Taz al completo. El juego está dividido en 17 niveles, por los que nuestro héroe tendrá que saltar, comer y correr como un loco.



¡Este tipo está tan hambriento que puede comerse a Sega!

Nivel 1: La playa

★ Cuando utilices el «Spin Attack» (es decir, cuando empieces a dar tantas vueltas sobre ti mismo que no se te pueda ni ver) serás invencible, pero también tendrás problemas a la hora de controlar tus movimientos. Para avanzar lentamente en estas condiciones, deberás pulsar los botones izquierdo y derecho del controlador. La otra desventaja del «Spin» es que te cargas



Serás invencible mientras estés girando sobre ti mismo, aunque te resultará difícil controlar tus movimientos.

todo lo que se interpone en tu camino, tanto los enemigos como la pimienta roja y la comida. Pero no todo iba a ser malo: el «Spin» es muy útil para atravesar grandes precipicios y zonas peligrosas.

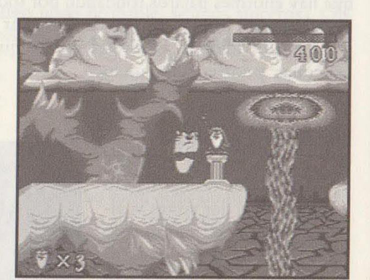


Cómete la pimienta verde para chamuscar con tu aliento a cuantos enemigos se te pongan a tiro.

★ La pimienta roja te permite atacar a los enemigos de una excelente manera: escupiendo fuego.

★ Aprender a dominar los movimientos del personaje es lo más difícil del juego. Cuando estás saltando sobre los géiseres, colócate en su centro —justo por donde sale el agua—, y ten cuidado cuando bajes, porque lo más probable es que te pegues un buen golpe y pierdas una vida.

★ Coge el primer grano de pimienta roja y utilízalo para tostar al primer monstruo que veas. Salta sobre el primer géiser que encuentres, y cuando alcances el punto más alto, salta una vez más y utiliza el «Spin» hacia la derecha. Si lo haces bien, llegarás sin dificultades al otro lado del precipicio; si, por el contrario, caes por él, pulsa rápidamente el botón de salto mientras presionas <Derecha> en el mando.

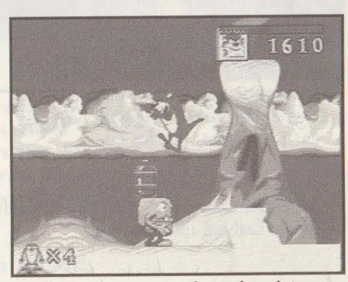


Salta sobre el géiser que hay después del primer punto de control (una estatua) para llegar al segundo piso.

★ Para alcanzar el piso siguiente, salta sobre el géiser que hay después del primer punto de control (estatua). Luego, haz un «Spin» para derribar a los dos monstruos que encontrarás a continuación, y tras el segundo punto de control, salta sobre el géiser y encamínate hacia arriba, para luego realizar otro «Spin» —esta vez a la derecha— y atravesar la salida.

Nivel 2: El desierto

★ Utiliza el atajo que hay al principio del nivel para no pasar por la zona de las plataformas que está en el extremo derecho: cuando veas el primer monstruo de piedra, salta sobre su cabeza y luego hacia la plataforma de arriba. Coge la estrella y conseguirás ser invulnerable; a continuación, salta hacia las plataformas de la izquierda sin utilizar el «Spin» y sigue subiendo, sin olvidarte de esquivar las bombas, para acabar saltando sobre las tres plataformas de la derecha (encontrarás una garrafa de vino). Después, salta hacia la derecha otra vez y sube en diagonal hasta alcanzar el piso más alto. Ve al extremo izquierdo, donde encontrarás una vida extra, y luego camina hacia la derecha hasta que veas a un monstruo de piedra. Quédate delante de él y atráelo al punto en que se encuentra un objeto que te proporciona tres vidas extra; finalmente, salta sobre su cabeza y acaba con él. Dirígete hacia la derecha y déjate caer sin parar de dar vueltas sobre ti mismo hasta llegar al suelo; entonces, utiliza el «Spin» para destrozar las bombas que hay por el camino. A tu derecha verás una garrafa de vino, que está junto a un monstruo de piedra (en la sección de Secretos Increíbles, que está al final de este capítulo, encontrarás un buen truco para esta zona). Coge la garrafa, utiliza al monstruo para subirte a las plataformas que hay encima de él, y conseguirás cuatro vidas extra. Luego, salta hacia la plataforma de la derecha para encontrar la salida, que te conducirá al siguiente nivel y al primer enemigo de importancia.



Atrae al monstruo de piedra al área donde están las tres vidas, y luego salta sobre su cabeza para llegar hasta ellas.

Nivel 3: El primer enemigo final

★ Este enemigo es muy fácil de vencer, como casi todos los demás; pero no te preocupes, que los últimos niveles plantean, al menos, algunos desafíos de interés. En fin; aquí te las verás con un loro que conduce un coche rojo, el cual va hacia delante y atrás constantemente. Hay más

que suficientes garrafas de vino en esta área para seguir con vida, por si recibes algunos impactos mientras te aprendes sus movimientos. Quédate en el centro de la pantalla, salta en el momento en que veas el coche y utiliza el «Spin» tras colocarte sobre su techo. Con cuatro golpes, conseguirás averiar el coche. En caso de que tengas problemas, puedes coger la estrella (que te proporciona invulnerabilidad) del extremo derecho, pero ve con cuidado cuando te la comas o el vehículo acabará aplastándote.



Quédate en el centro de la pantalla y da vueltas sobre ti mismo, tratando siempre de mantenerte sobre el techo del vehículo.

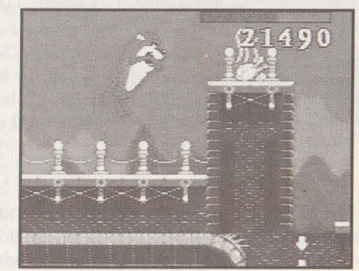
Nivel 4: La fábrica ACME

★ Coge la caja ACME que está a tu derecha y colócala bajo la primera plataforma de metal (presionando el botón de Acción, que corresponde al A si no has especificado lo contrario en el menú de opciones).

★ Fíjate en las flechas del decorado de este nivel, porque te indican la dirección que debes seguir.

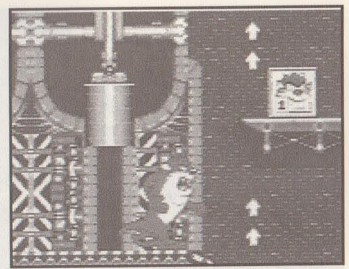
★ Salta sobre cada cuchilla y ve hacia arriba con un corto «Spin» para alcanzar la plataforma que está en lo alto. Súbete a la plataforma que se encuentra a la izquierda de la cuchilla, esquiva la bomba, salta hasta el tejado y encontrarás un pavo (que te dará energía). Después, retrocede y colócate bajo los pistones, donde no corres peligro.

★ Sube al tejado de nuevo, y dirígete a la derecha, allí encontrarás un segundo



En el tejado de la fábrica ACME hay dos pavos.

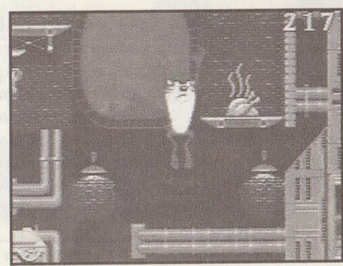
pavo. Déjate caer para llegar al punto donde están las flechas y luego haz un «Spin» hacia la izquierda hasta que veas más cuchillas. Salta sobre las cuchillas hasta alcanzar el muro de la izquierda y después déjate caer para colocarte bajo los pistones, donde encontrarás una vida extra. Sube, ve hacia la derecha, déjate caer hasta el suelo y haz un «Spin» a la derecha para evitar que los hornos te quemen. La salida está arriba, a la derecha, pero si te caes mientras subes, haz un «Spin» para no perder energía.



No te pierdas la vida extra que está a la derecha del segundo grupo de pistones.

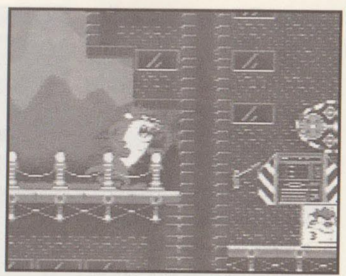
Nivel 5: La otra fábrica ACME

★ Los interruptores son la clave para completar este nivel. Ve hacia arriba desde el primer cañón láser, y luego hacia la derecha, donde encontrarás un primer interruptor que debes empujar. Vuelve a bajar, dirígete a la derecha aprovechando la cinta transportadora, y encontrarás un pavo justo encima de ti. Desde ese punto, salta hacia el extremo superior derecho y avanza en esa dirección hasta que encuentres un pasaje por donde bajar, al final del cual hallarás dos interruptores. Empuja el de la derecha, pero esquiva el de la izquierda (¡es una maldita trampa!). Después, súbete de nuevo a la cinta transportadora y síguela hacia la derecha hasta que puedas saltar otra vez (cerca de una hilera de flechas). Ve hacia la izquierda, atraviesa las ventanas y sube para



Atrae al monstruo de piedra a la zona donde se encuentran las tres vidas extra, y luego salta sobre su cabeza para alcanzarlas.

encontrar un pavo y un interruptor. Coge el primero, empuja el segundo, y sigue el camino marcado por la cinta. Si te dejas caer hasta el piso de abajo y caes hacia la derecha, encontrarás otro pavo, aunque lo más probable es que no lo necesites.



Sigue la cinta transportadora hasta el final.

★ Ve hacia la derecha por la cinta transportadora hasta que veas un tanque con un robot. Salta sobre él y sube por el siguiente pasaje; cuando llegues a lo alto, salta hacia la derecha y encontrarás tres vidas extra y un pavo. Después, desde la cinta transportadora del extremo inferior derecho de esta área, salta hacia la plataforma del extremo opuesto y empuja los interruptores para detener las cintas. Eso sí, ni te acerques a los interruptores de abajo.

★ Regresa a la cinta transportadora principal y síguela hasta alcanzar el área siguiente. Sobre ella verás un pavo custodiado por un cañón láser; cógelo si lo necesitas. La salida está a la derecha de la última plataforma.

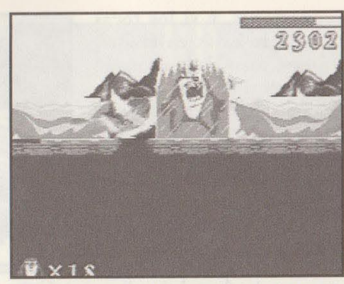
Nivel 6: Conviértete en un cubito de hielo

★ Un juego de acción y aventura no es tal sin un nivel donde haya hielo. Como lo lees: justo cuando pensabas que sabías cómo controlar al personaje, ¡van y ponen hielo por todas partes para que resbales! Y la cosa no termina ahí; también han preparado unas plataformas que ceden bajo tu peso. Puedes derribar a los pingüinos con un «Spin»; a los peces, debes comértelos para mantener tu nivel de energía. En fin; tendrás que saltar y utilizar el «Spin» más de lo normal para alcanzar determinadas plataformas, pero al menos podrás ver con claridad el camino que debes seguir.

★ Cuando te caigas al agua te convertirás en un gran cubito de hielo, pero si tienes la energía suficiente, pronto te liberarás. Pulsa <Izquierda> o <Derecha>, dependiendo de la dirección que quieras tomar luego.

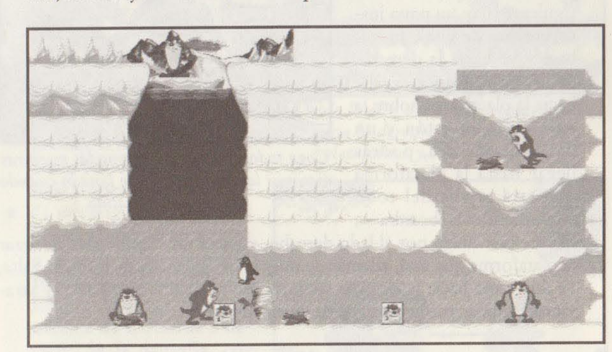
★ Verás una gran cantidad de bloques de hielo flotantes; pues bien, debes utilizarlos para pasar por encima del agua. ¿Cómo? Con cuidado, por-

que debes comprobar, en cuanto te coloques encima de uno, si se está hundiendo, y en este caso, saltar hacia el siguiente tan rápido como puedas. En caso de que te des cuenta de que está empezando a retroceder, haz un «Spin» hacia delante hasta que veas el siguiente bloque.



No tardarás mucho en liberarte del cubo de hielo que te rodeará tras haberte caído al agua.

★ Inmediatamente después de esta secuencia, te encontrarás con un enorme bloque de hielo colocado entre dos plataformas aparentemente seguras. Quédate sobre dicho bloque y no te preocupes si empieza a descender, porque un poco más abajo llegarás a un área de «bonus» que esconde cuatro vidas extra, dos pescados y un pingüino guardián. Tras coger todos los objetos, encamínate a la derecha y sube hasta la salida; en el trayecto encontrarás un pescado más.

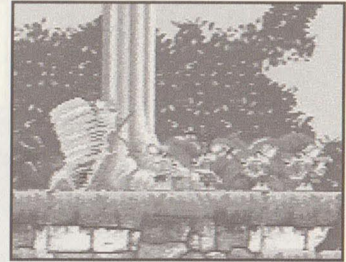


Nivel 7: La jungla

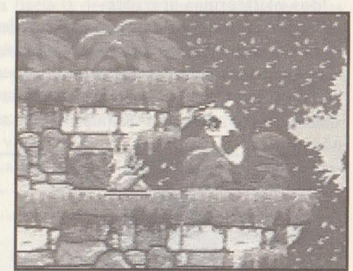
★ Los ratones rosa comecabezas (¡hey, que sólo son dibujos animados!) constituyen tu principal obstáculo en este nivel. Disparan en todas di-

recciones, y si los tocas cuando estás en el aire, irás a parar al último punto de control. Con un buen «Spin» te librarás de ellos.

★ Salta hacia la derecha, derriba la planta camuflada y a los cuatro ratones, y coge el pavo que hay debajo (si es que lo necesitas). Salta de nuevo hacia la derecha, haz un «Spin» para eliminar a cuatro ratones más y a una planta que está en la plataforma de arriba del todo (¡no resulta fácil descubrirla!), y conseguirás otro pavo mientras esquivas un ratón que está a la derecha. Haz un «Spin» para alcanzar la plataforma siguiente (hay un pavo justo encima de ella); luego, baja y ve hacia la derecha, esquiva otra planta, y salta hacia la plataforma sobre la cual verás un ratón y un pavo. Desde ella, podrás llegar hasta la plataforma que está arriba del todo —eludiendo la bomba—, dejarte caer luego por el lado derecho, y hacer un «Spin» para alcanzar la plataforma que está, además de muy lejos, infestada de ratones. Salta, ve dos veces hacia la derecha (esquivando otras dos bombas)... y atraviesa la salida, que está en la plataforma de arriba.



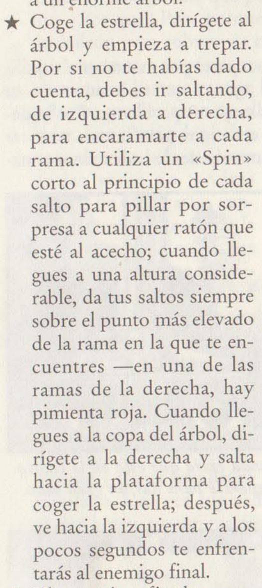
¡Como para que te quejes de problemas cotidianos! Estos ratones disparan en todas direcciones.



Coge todos los pavos que puedas mientras esquivas las bombas que te lanzan cuando te acercas a la salida.

Nivel 8: La jungla II

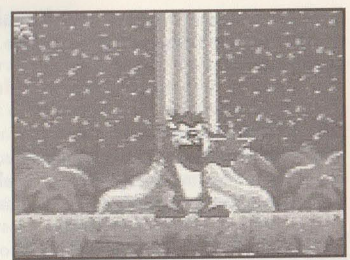
★ Sega ha dado rienda suelta a su crueldad en este nivel, pero a pesar de todo nos ha dado la opción de coger una estrellita al principio para que seamos invulnerables (¡sin coste adicional!). Los ratones siguen infes-



tando la jungla, así que prepárate para esquivarlos todo el rato... y para trepar a un enorme árbol.

★ Coge la estrella, dirígete al árbol y empieza a trepar. Por si no te habías dado cuenta, debes ir saltando, de izquierda a derecha, para encaramarte a cada rama. Utiliza un «Spin» corto al principio de cada salto para pillar por sorpresa a cualquier ratón que esté al acecho; cuando llegues a una altura considerable, da tus saltos siempre sobre el punto más elevado de la rama en la que te encuentres —en una de las ramas de la derecha, hay pimienta roja. Cuando llegues a la copa del árbol, dirígete a la derecha y salta hacia la plataforma para coger la estrella; después, ve hacia la izquierda y a los pocos segundos te enfrentarás al enemigo final.

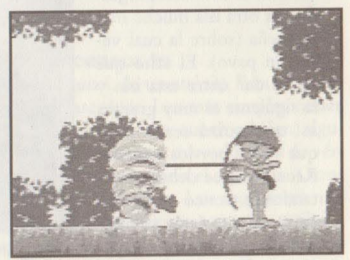
★ El enemigo final parece Robin Hood. Tengas o no la estrella, la mejor forma de atacarlo es con el «Spin», así que muévete constantemente de izquierda a derecha de la pantalla, corriendo hacia él en cuanto intuyas que va a tirarte una flecha. Recuerda que eres invencible mientras estás haciendo un «Spin», y que



Coge la estrella y luego salta de rama en rama mientras esquivas a los ratones.



Desde lo alto del árbol, puedes saltar hacia la derecha para alcanzar la plataforma y coger la estrella.



Utiliza el «Spin» para derrotar con facilidad a este pequeño Robin Hood.

tu oponente no podrá herirte de ninguna manera —si te has comido la pimienta, también puedes chamuscarlo. Hagas lo que hagas, la pelea no durará mucho.

Nivel 9: Cruzando el río

★ Este nivel es fácil. Sólo tendrás que preocuparte por mantener el equilibrio sobre los troncos que flotan en el agua, y que se hunden con tu peso. Muévete con rapidez y no tendrás mayores problemas. Por lo demás, utiliza el «Spin» para derribar a los enemigos, pero intenta no tocar la vida extra que está en la cuarta isla (contando desde la de menor tamaño), porque justo a su lado está el primer gran precipicio. Si quieres esquivar los troncos, tendrás que saltar y girar sobre ti mismo hasta alcanzar una pequeña plataforma (¡con una bomba!), y luego, desde ella, repetir la operación hasta llegar a una isla también pequeña (en la cual encontrarás un pavo). Puedes llegar al final sin tocar un solo tronco.



Coge la vida extra que está en la cuarta isla y prepárate para dar un gran salto.

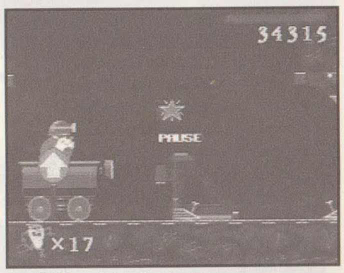
★ Inmediatamente después de una gran isla (la mayor de este nivel) hay una cascada en el decorado, seguida por otra isla mucho más pequeña (sobre la cual verás un pavo). El salto que debes dar entre esta isla y la siguiente es muy grande, así que quizá será mejor que vayas por los troncos. Recuerda que debes ir saltando de tronco en tronco antes de que éstos se hundan; con un poco de paciencia, llegarás a la salida, que está dos islas más lejos.



Otro gran precipicio. Después de esta isla, deberás aprender a saltar de tronco en tronco para seguir avanzando.

Nivel 10: A través de la mina

★ Tengo dos sugerencias para este nivel: la primera es que consigas un mando con opción de cámara lenta (esto es, que mantenga presionado <Start>); la segunda, que pulses y sueltes <Start> con rapidez tú mismo. ¿Por qué? Pues porque de lo contrario necesitarás los reflejos de un halcón para sobrevivir en este nivel. El objetivo consiste en guiar una vagoneta a través de una mina, superando una larguísima serie de obstáculos, hasta alcanzar la salida. Dentro de la vagoneta hay una palanca; puedes tirar de ella para levantarla, o empujar para hacerla bajar. Los obstáculos salen muy deprisa y la mayoría de las veces no tendrás tiempo de esquivarlos aunque recurras al truco de la tecla <Start>. Eso sí, los primeros segundos del nivel podrás superarlos sin problemas (arriba, abajo, arriba, arriba, abajo, etc.). Cuando llegues a un área con la que no estés familiarizado, pulsa rápidamente el botón de pausa hasta que distingas el obstáculo siguiente y tomes una determinación. Una vez superado dicho obstáculo, repite la operación con el que venga a continuación. Es una forma aburrida de jugar, pero la única que te permite sobrevivir (desgraciadamente).



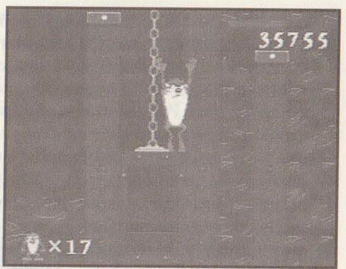
Utiliza el botón de pausa para tener tiempo de reaccionar ante los obstáculos que se avecinan.

Nivel 11: La locura de los ascensores

★ Todavía estás en las minas (¿se trata, quizá, de un atajo?). Esta vez, tendrás que subirte por varios tipos de ascensor. Los más simples tienen interruptores, que puedes empujar para hacer que suban o bajen; algunos, sin embargo, cederán bajo tu peso y caerán a una velocidad de vértigo, así que prepárate para saltar rápidamente hacia el siguiente. Otros son en realidad muelles sobre los que debes saltar. Los ascensores más complejos son los automáticos, que normalmente van sólo arriba y abajo, pero que también pueden desplazarse en círculo, o elegir otras direcciones que causarán tu perdición.

★ Empieza subiéndote al primer ascensor y empujando el interruptor.

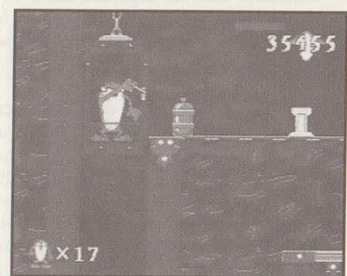
Bájate en el primer piso y derriba al ratón; luego, vuelve a meterte en el ascensor. Sube hasta el piso siguiente, ve hacia la izquierda, y entra en el otro ascensor; en realidad se trata de un muelle sobre el que tendrás que saltar cuando se encuentre en el punto más alto de su recorrido. Al caer sobre él, lo empujarás hacia abajo; cuando vuelva a subir, llegará a una posición más elevada que antes. Repite el proceso hasta que alcances el piso de la derecha. Luego, entra en el siguiente ascensor y pulsa el interruptor. Bájate en la primera bifurcación y derriba al ratón, para luego subirte al otro ascensor y pulsa el interruptor. Sal de él cuando llegues al punto más alto, camina hacia la izquierda, y coge el ascensor que verás a continuación; en tu ascenso, verás una garrafa de vino y el primer punto de control.



Salta cuando los muelles-ascensor alcancen su punto más alto, para hacer que lleguen aún más arriba.

★ Baja un piso en el ascensor y dirígete a la derecha. Quédate en el ascensor, pero no bajes; lo que tienes que hacer es dar un salto hacia el ascensor que aparecerá a tu lado (moviéndose horizontalmente). Desde dicho ascensor, debes saltar hacia el que está a su derecha (que también se mueve horizontalmente, pero un poco más arriba), y desde éste, hacia el siguiente (tan rápido como puedas). Cuando llegues al punto más alto, salta hacia la derecha y llegarás al segundo control.

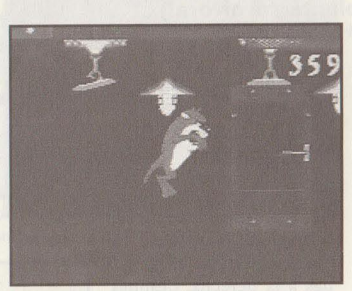
★ Desde el segundo punto de control, encamínate a la derecha y baja en el ascensor; luego, dirígete a la izquierda. ¡Pero cuidado, porque deberás saltar rápidamente hacia la izquierda y entrar en el pasaje, si no quieres acabar chocando contra el suelo! Una vez dentro del pasaje, ve hacia la izquierda y realiza la misma operación con el siguiente ascensor, aunque en esta ocasión deberás dar el salto hacia la derecha. Luego, entra en el ascensor que verás a continuación, empuja el interruptor, y baja hasta que te encuentres con otro ascensor a tu derecha. Tómate el tiempo necesario para calcular la distancia y haz un «Spin» para subirte a él. Ve saltando hasta llegar al piso de arriba, y luego desplázate hacia la derecha para entrar en el estrecho pasaje que verás allí. Fíjate en el ascensor que se mueve rápidamente y en círculos, y súbete a él. Salta desde la esquina izquierda del ocho que va formando, salta hacia la derecha y alcanzarás otro ascensor. ¡Cuidado, porque éste no soportará tu peso, así que salta rápidamente hacia los dos siguientes y encontrarás la salida!



Ve hacia arriba y a la izquierda para encontrar una garrafa de vino y el primer punto de control.



Dirígete hacia la derecha y de esta forma atravesarás el segundo punto de control.



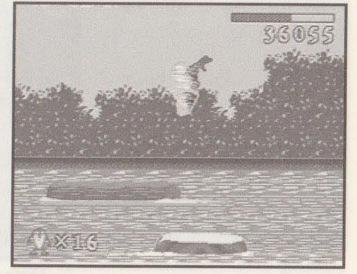
Salta sobre los tres últimos ascensores que ceden bajo tu peso para alcanzar la salida.

Nivel 12: Troncos y más troncos

★ Hay dos formas de completar este nivel: la primera consiste en pasar por los troncos de abajo, que son empujados por la fuerza de la corriente hacia la izquierda, o la segunda opción en la que ¡te tienes que arriesgar a fondo, que nunca viene mal!

★ Si no quieres correr riesgos, limítate a saltar de tronco en tronco antes de que se hundan con tu peso; resulta sencillo aprenderse el orden en que van apareciendo.

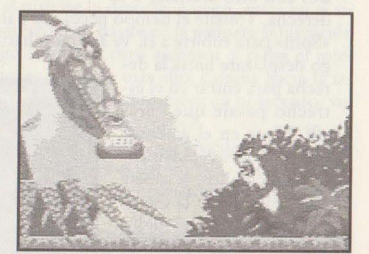
★ En caso de que, como decía, quieras arriesgarte y divertirte el doble, debes saltar tan alto como puedas, hacia la derecha y repetidamente, utilizando el «Spin» hasta que alcances la salida.



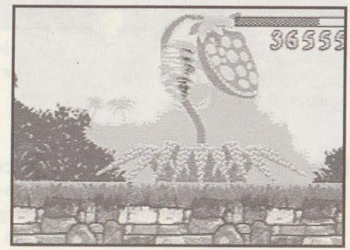
Es más fácil dar grandes saltos en este nivel, que arriesgarse a utilizar los troncos.

Nivel 13: El tercer monstruo (¡una planta carnívora!)

★ Aquí tienes a otro enemigo muy fácil de vencer. Recibirás unos cuantos botes de insecticida cuando entres en la pantalla, pero será mejor que los ignores y que utilices el viejo ataque «Spin»; de todas maneras, conserva uno de los botes por si las moscas. Tu oponente está varias pantallas a la derecha, después de unas cuantas plantas de menor tamaño que puedes derrotar sin problemas. Hay dos botes de insecticida cerca del monstruo, pero si haces un «Spin» podrás utilizarlos como armas; así pues, coge el primer bote con el botón de Acción (que corresponde



Coge el insecticida y lánzaselo al enemigo final para acabar con él...



...o utiliza el «Spin».

al A), y lánzalo a un lado u otro con la tecla de dirección adecuada. Cuando te enfrentes a la planta carnívora, utiliza el «Spin» repetidamente (¡a estas alturas ya debes de tener una gran experiencia!), de izquierda a derecha, hasta que acabes con él. ¡Prepárate para un desafío azteca!

Nivel 14: El primer desafío azteca

★ Quizá deberíamos llamarle «desafío tazteca», ¿no? En fin; en este nivel, tienes que atravesar unas antiguas ruinas, que están repletas de frutas con las que podrás aumentar tu nivel de energía (aunque no perderás mucha). Puedes atravesar el nivel limitándote a dar saltos y «Spins», pero ve con cuidado con las estatuas que escupen fuego, porque estás indefenso ante ellas. Los murciélagos también te acosarán sin muchos miramientos, pero al menos puedes derribarlos con un «Spin». La salida está a la derecha, así que ve subiendo hasta que llegues arriba del todo, y luego avanza en esa dirección hasta que tengas que volver a subir, y volver a ir hacia la derecha, y volver a subir... Cerca del principio hay un punto de control que no tiene pérdida. Sí, de acuerdo, este nivel es demasiado facilón, pero aún quedan unos cuantos bastante más liados.

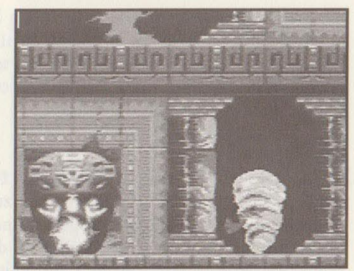


Ten cuidado con las estatuas que escupen fuego y los murciélagos.

Nivel 15: El segundo desafío azteca

★ Lo que te decía; este nivel es un poco más complicado, e incluye un laberinto y muchas estatuas que esquivar. Empieza desplazándote hacia la derecha y subiendo con un «Spin». Cuando llegues arriba del todo, dirígete hacia la izquierda para luego dejarte caer, esquivando siempre las llamas. Después, ve hacia el extremo izquierdo de esta área y sube (saltando a izquierda o derecha con un «Spin», igual que antes); dirígete a la derecha, pasa por un punto de control, y sigue subiendo hasta que te encuentres con un muro. Entonces, baja, ve a la derecha, y sube

por los escalones. Arriba del todo, encontrarás una cabeza muy extraña que escupe fuego; acércate a ella para pasar por un nuevo punto de control, pero ve con cuidado o acabarás chamuscado. A continuación, sube por el pasaje de arriba y avanza hacia la derecha. Salta hacia la plataforma del muro derecho y quédate en el borde izquierdo; luego, salta hacia la izquierda para alcanzar la plataforma que está un poco más arriba. También puedes ir por el pasaje de abajo, pero en el interior encontrarás más cabezas de las que escupen fuego. Sube por el muro de la izquierda y ve hacia la derecha, pasando por delante de unas cuantas cabezas, y por fin llegarás a la salida.

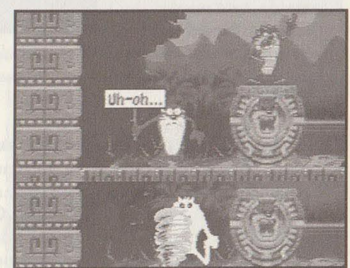


Ve a la derecha de la cabeza para atravesar el punto de control.

Nivel 16: El tercer desafío azteca

★ ¡Vaya, hombre! Este nivel es idéntico al primer desafío azteca hasta poco antes del final, donde verás varias estatuas que se parecen a Taz sobre un calendario. Cuando llegues al extremo derecho, sube hasta lo alto de la estructura de la izquierda; luego déjate caer sobre una estatua que te permitirá coger una vida extra. ¡Ha llegado el momento de luchar con el malvado doble de Taz!

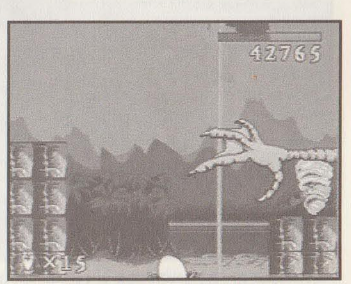
★ El enemigo final, sorprendentemente, es Taz (¡o alguien que se le parece mucho!). Este tipo resulta tan fácil de vencer como los anteriores, o quizá más. Limítate a permanecer en el centro y hacer un «Spin» detrás de otro; tu malvado gemelo irá todo el rato de un lado para otro, perdiendo energía sin que pueda herirte siquiera. Tras seis pasadas, accederás al último nivel (¡y al último monstruo del juego!).



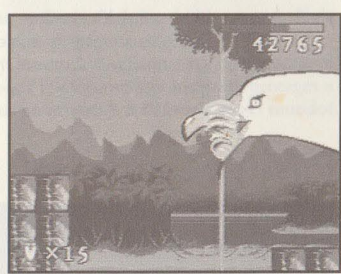
Quédate donde estás y ve girando sobre ti mismo hasta que tu malvado gemelo sea historia.

Nivel 17: El gran final

★ Aquí está el enemigo final (bueno, después de haber avanzado unas cuantas pantallas hacia la derecha). Taz debe coger el huevo, así que ayúdale a freír al pájaro para que pueda llevarle comida a su familia. ¿Quieres un buen método? Bien; salta hacia la plataforma de la derecha y haz un «Spin». Sigue dando vueltas sobre ti mismo cuando las garras del pájaro entren en la pantalla para arrebatarte energía (no sufrirás daño alguno si estás haciendo un «Spin»), y cuando asome la cabeza, salta sobre su pico. Repite el proceso hasta que Taz consiga coger el huevo y verás una excelente secuencia de animación final, seguida por los habituales títulos de crédito.



Quédate en la plataforma de la derecha y con el «Spin» defiéndete del pájaro...

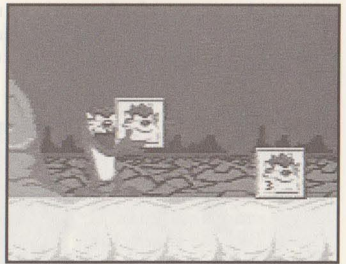


En cuanto asome la cabeza, salta sobre su pico.

¡Fantásticos secretos!

★ **Consigue hasta nueve vidas y otras tantas posibilidades de proseguir la partida en el nivel 2.** En el nivel 2 hay cuatro vidas. Sube hasta lo alto de la primera zona y coge la vida extra del extremo izquierdo. Luego, vete a buscar al monstruo de piedra y atráelo hacia la derecha lentamente, hasta que veas las tres vidas; una vez allí, salta sobre su ca-

beza para cogerlas. A continuación, ve hacia la derecha y baja por las plataformas en zig-zag para seguir en la misma dirección hasta que encuentres otro monstruo de piedra. Colócate sobre su cabeza y súbete a las plataformas que están encima de él, donde hallarás cuatro vidas más. Pierde una vida a propósito, y cuando estés en el último punto de control (en lo alto de la primera zona), ve a la izquierda y coge la primera vida; después, hazte con el resto. Como ves, la única condición es que te dejes matar cerca del final. ¡No es un mal trato, después de todo!



Repite este truco y podrás obtener las vidas que necesitas y las opciones de continuar la partida necesarias para llegar al final.

THE TERMINATOR

DE VIRGIN GAMES

Introducción

Gracias a los esfuerzos del hombre, las máquinas se han vuelto inteligentes: se han dado cuenta de que los humanos causan demasiados problemas y han decidido erradicarlos del planeta. Sólo uno de los guerreros de la libertad, John Connor, puede impedirlo. En consecuencia, las máquinas deciden enviar a un Terminator al pasado para acabar con Sarah Connor, la madre de John, porque si éste no llega a nacer, nunca se convertirá en una molestia. Y John decide que tú, Kyle Reese, viajes también en el tiempo para proteger a su madre.



«Hiere» a los policías para derribarlos, deprisa o volverán a levantarse.

En este programa de acción y aventura diseñado para un jugador, el objetivo consiste en destruir a todos los terminators mientras proteges a Sarah Connor. ¡Sobrevive a los cuatro niveles y habrás salvado el mundo! Al menos, hasta Terminator 2...

Nivel 1: El futuro

★ Si tienes problemas con este nivel, lo cual es probable porque estás leyendo esta sección, ve al menú de opciones y elige el modo Fácil. Obtendrás una metralleta con munición ilimitada cuando subas por la primera escalera.

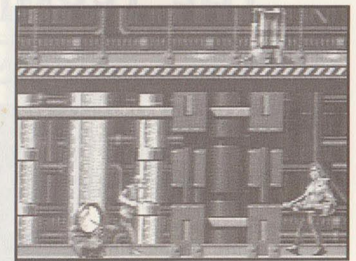
★ Al principio del juego, aparecerá una bomba. Cuando la cojas, recibirás tres, pero puedes lograr nueve con fa-



El primer enemigo te pondrá nervioso. Colócate cerca de él y lánzale granadas.

cilidad si esperas unos segundos a que salga otra y también la coges.

★ Las cosas se ponen difíciles poco después de empezar la partida: te las verás con un tanque robótico tres veces más grande que tú y armado con enorme cañón; para destruirlo, utiliza las granadas de mano, que son ilimitadas, cuando estés lo suficientemente cerca de él. Los láseres que dispara no son muy dañinos, pero si te alcanzan y te preocupa tu estado, podrás recuperar energía tras bajar por la siguiente escalera.

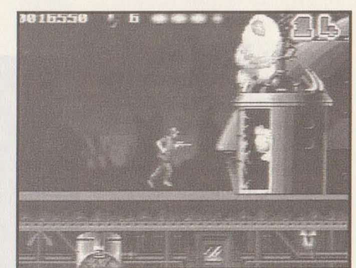


Pon una bomba cerca de los tubos químicos y luego corre hacia la salida.

★ A continuación, verás un avión que bombardea la zona y parece indestructible. Lanza granadas para abrirte camino entre sus bombas y corre con rapidez.

★ Si estás jugando en el modo Fácil, encontrarás una metralleta cuando subas por la primera escalera —como ya se ha dicho. De lo contrario, tendrás que utilizar las granadas durante todo el recorrido, por más difíciles que sean de lanzar cuando no dispones de mucho espacio. Haz estallar tu primera bomba junto a la escalera para destruir el muro de la izquierda; a propósito, los que están marcados con líneas amarillas son sólidos. En otro orden de cosas, la destrucción de terminators te reportará, ocasionalmente, una botella de energía.

★ Debes encontrar la gasolina que hace funcionar las máquinas de esta área, destruir el lugar donde se almacena con una bomba, y escapar antes de que todo el complejo estalle. La gasolina se encuentra en el extremo inferior derecho, pero el camino que conduce hasta ella no es directo.

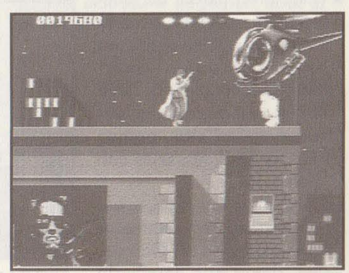


Las escaleras que conducen a la salida están cerca de la zona centro superior del área. Dispones de un tiempo limitado, ¡así que no te pierdas!

Si necesitas más bombas, ve hacia la izquierda; en caso contrario, sigue por la derecha y baja por las escaleras hasta el piso de abajo. No tomes las escaleras que vienen a continuación: dirígete a la derecha y no pares de saltar para permanecer en el mismo piso. Después, llegarás hasta otra escalera por la que sí tendrás que bajar. La salida del complejo subterráneo está arriba, a la derecha; recuérdalo cuando tengas que escapar. Justo al final de la escalera verás los tubos de color naranja que contienen la gasolina. Haz estallar una bomba a su lado y corre hacia la salida —debes atravesar la puerta antes de que el contador llegue a cero. Luego, ve hacia la derecha.

Nivel 2: Los Ángeles, 1984

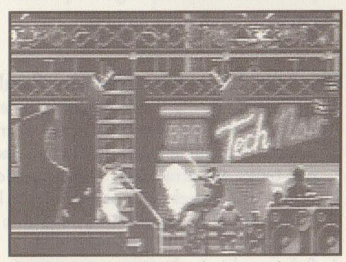
★ Aquí tienes una idea robada del Terminator 2: limítate a herir a los policías, no los mates. Cuando les dispares caerán al suelo y parpadearán durante unos segundos; después volverán a levantarse. Para evitar que te arrebaten energía, debes correr o saltar por encima de ellos mientras están tendidos en el suelo.



Procura quedarte en los tejados de Los Ángeles, esquivando al helicóptero y saltando de edificio en edificio.

★ Quédate en los tejados todo el tiempo que puedas, porque podrás avanzar con mayor rapidez que si estuvieras luchando con los policías de abajo. Los helicópteros son fáciles de esquivar y nunca te causan mucho daño.

★ Antes de subir por las escaleras, asegúrate de que no haya enemigos por el camino, porque no podrás dispararles. En cambio, ellos te destrozarán en un abrir



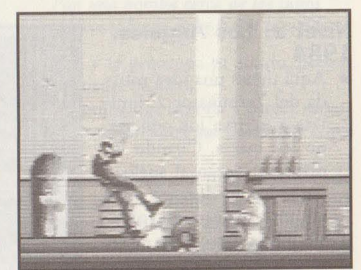
Permanece en lo alto de las escaleras y dispara con rapidez. Corre hacia la salida cuando lo hayas derribado tres veces.

y cerrar de ojos. De modo que ¡ve con cuidado con estos encuentros!

★ Tras atravesar las calles, entrarás en un club donde debes encontrar a Sarah antes de que Terminator acabe con ella. Baja por los primeros escalones y dispara con rapidez en cuanto tu oponente aparezca por la derecha; descansa cuando esté tendido en el suelo y vuelve a dispararle cuando se levante. Tras haberlo derribado tres veces parpadeará unos segundos, momento que deberás aprovechar para ir al otro lado de la habitación (tienes que ser rápido).

Nivel 3: La comisaría

★ Este nivel parece un laberinto al principio, pero lo cierto es que sólo hay un camino que seguir. Recuerda que debes pasar de largo de las escaleras cuando veas enemigos en ellas, porque no puedes apuntarles con precisión.



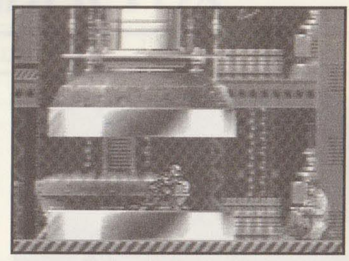
Dispara rápidamente, como antes, y corre cuando caiga por tercera vez.

★ Al final de este nivel, te encontrarás con Terminator por segunda vez. De nuevo, tienes que derribarlo tres veces para poder seguir tu camino. Para empeorar las cosas, hay algunos policías que te confunden con un delincuente y van a por ti.

Nivel 4: La confrontación final

★ El exoesqueleto aparece al principio de este nivel. Dispara rápidamente mientras avanzas y subes por los primeros escalones, y cuando hayas destruido la mitad inferior del exoesqueleto (es decir, en el momento en que tenga que arrastrarse valiéndose de los brazos), sigue adelante hasta que encuentres otras escaleras, por las cuales tendrás que bajar. Debes atraer al exoesqueleto a la prensa del extremo derecho, pero ten cuidado con los callejones sin salida.

★ Sube por las escaleras que encontrarás a continuación, y si está en ellas, baja y vuelve a subir. El exoesqueleto desaparecerá de vez en cuando, pero siempre volverá, no te preocupes. Baja por las dos siguientes escaleras (yendo hacia la izquierda), ve a la derecha, baja por la que verás a continuación, y sube por las otras (que están cerca del ordenador). Después debes saltar por las plataformas que cuelgan del techo, y bajar por la escalera siguiente; la prensa está a la derecha. La secuencia final incluye buenos gráficos y los habituales títulos de crédito.



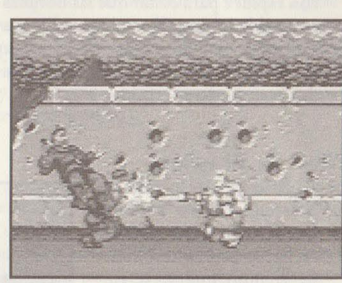
Tras destrozarle las piernas, atrae al exoesqueleto hacia la prensa que está en el extremo derecho.

THUNDER FOX

DE TAITO

Introducción

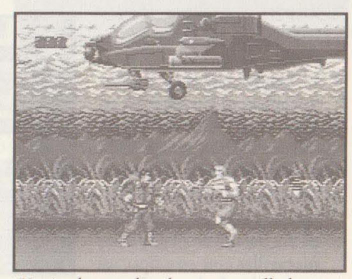
El equipo formado por Thunder y Fox está manteniendo un enfrentamiento privado con las bandas terroristas de todo el mundo. Tu objetivo consiste —claro— en luchar contra los terroristas por tierra, mar y aire, utilizando los puños y de vez en cuando algún arma que encontrarás por el camino. El juego está repleto de obstáculos y enemigos finales para complicarte las cosas tanto como sea posible. Tanto Thunder como Fox tienen habilidades varias, y el menú de configuración te permite elegir el nivel de dificultad.



Encontrarás armas muy útiles en el transcurso de la partida, pero la munición es limitada.

Nivel 1: El helicóptero

★ La mejor táctica de ataque es la patada en el aire, de lo más efectiva con prácticamente todos los enemigos con que te encuentres. Cuando consigas armas, utilízalas con prudencia, porque la munición es limitada. Utiliza el salto hacia atrás en cuanto encuentres enemigos caminando por los muros o las plataformas que estén encima de ti (eso se consigue saltando mientras presionas <Arriba> en el mando). Coge todas las cajas que veas, porque contienen



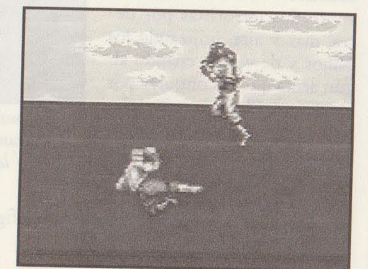
Vacía el cargador de tu ametralladora en el helicóptero, mientras esquivas sus balas y sus bombas.

armas y otros varios objetos que ponen al máximo tu nivel de energía.

★ Cuando aparezca el enemigo final (el helicóptero), salta para esquivar las balas; en el momento en que se coloque sobre tu cabeza, muévete con rapidez para evitar que las bombas te alcancen. Después, descenderá en el lado derecho de la pantalla y avanzará hacia ti. Utiliza tu ametralladora para destruirlo, mientras esquivas sus balas salto a salto. En este caso no te preocupes de ahorrar munición, porque en cuanto pases de nivel, perderás el arma.

Nivel 2: El avión

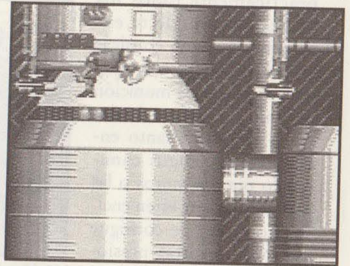
★ Al final de este nivel, tendrás que escapar antes de que el avión explote. Si no lo haces dentro del límite de tiempo que se te impone, perderás una vida y tendrás que volver a empezar desde el principio de la fase.



Dale una patada en el aire y luego apártate con rapidez. Repite el proceso hasta que venzas.

★ Nada más empezar el nivel, salta hasta alcanzar las plataformas de arriba del todo. Cuando te acerques a cada torreta, esquiva la primera de las balas que te dispare y luego agáchate para desactivarla con el cuchillo.

★ El primer enemigo de importancia es un experto en artes marciales bastante duro de pelar, sobre todo porque recibirás el ataque de otros enemigos mientras te estás enfrentando a él. La patada en el aire hace maravillas con este tipo, así que utilízala hasta derrotarlo.



Quédate en el centro, entre los rayos, y ve dando saltos hacia atrás para dañar el corazón del generador.

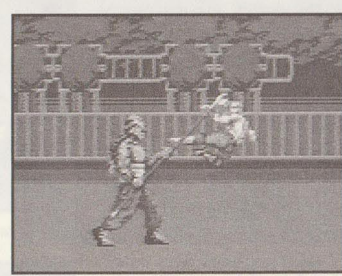
★ Las puertas del avión están

abiertas y te pueden succionar si te quedas demasiado rato delante de ellas. Súbete a las plataformas más elevadas que hay entre las puertas para evitarlo.

★ El enemigo final es la misma maquinaria del interior del avión. El generador principal está protegido por dos cañones láser, tal como se muestra en la fotografía. Quédate entre los dos rayos y da saltos hacia atrás para golpear al generador; si lo haces con el ritmo adecuado, no recibirás ningún daño. Cuando hayas acabado con la máquina, debes escapar del avión antes de que explote por completo.

Nivel 3: Gonza

★ El nivel empieza con unas cuantas peleas en la cubierta de un submarino; cuando hayas vencido a todos tus adversarios, sube por la cadena hasta el portaaviones. En el segundo piso del mismo (después de haber subido por la primera escalera), verás un par de cañones que disparan hacia abajo. La caja que encontrarás a continuación contiene un bazooka; cógelo, pero no lo malgastes. Retrocede unos pasos y descubrirás una caja de color marrón, que puedes abrir disparando el bazooka. En el interior encontrarás uno de los objetos que ponen tu nivel de energía al máximo, el cual resulta fundamental para el área siguiente, donde te aguarda el enemigo final.



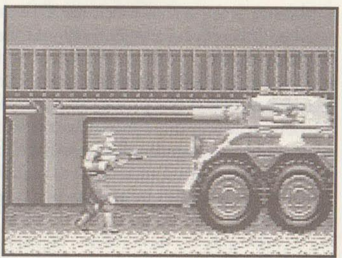
Espera a que Gonza deje de moverse para golpearle.

★ El enemigo final se llama Gonza y lleva un palo para protegerse de tus disparos. Tienes que atacarlo con patadas en el aire, que debes calcular a la perfección; ten en cuenta que no podrás dañarle cuando esté moviendo el palo, pero sí cuando se detenga. Debes darle un golpe por segundo, más o menos.

Nivel 4: El tanque

★ Se repite la jugada. Los enemigos son más duros de pelar, pero su comportamiento es idéntico.

★ Reserva las balas de tu ametralladora (puedes coger una de las muchas que encontrarás por el camino) para el tanque que aparece al final de este nivel. Si le disparas con ella, podrás destruirlo a costa de sólo un poco de tu energía; de lo contrario, tendrás que utilizar en su contra el lanzagranadas, algo mucho menos efectivo.

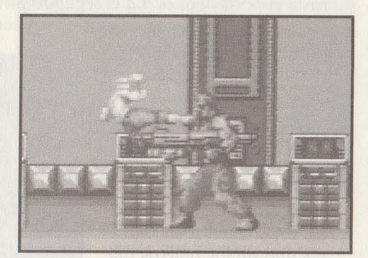

Si te ahorras la munición para este enemigo, lo tendrás muy fácil.

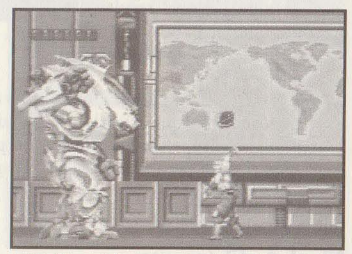
Nivel 5: Grassan

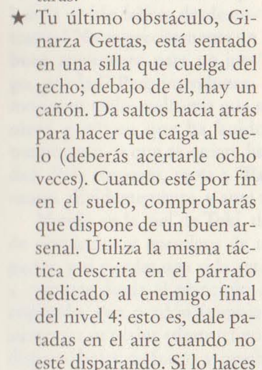
★ ¡Sí, eso es, más enemigos! Tendrás que luchar con una gran cantidad de energúmenos a lo largo de este nivel; su comportamiento es idéntico al de las secuencias anteriores.

★ El primero de los enemigos finales (sí, hay varios) se llama Grassan. Su arma es mítica por su tamaño (ejem), y además es un excelente luchador. El único momento en que puedes atacarlo sin arriesgarte (con una patada en el aire) es cuando está preparando la metralleta para disparar; no esperes demasiado, o acabarás acribillado por sus balas. Cuando esté a punto de caer, se volverá de color rojo.

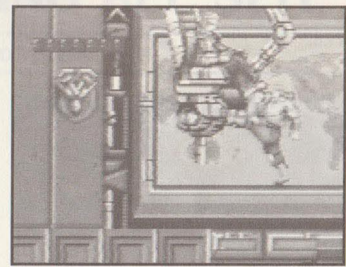
★ Eso no es todo. Peor, hay dos enemigos más. El siguiente, Gadhilas, se parece al ED-209 de Robocop. Tienes que saltar y darle una patada al lanzagranadas para conseguir una y tirársela a tu oponente. A veces, el lanzagranadas saldrá detrás de Gadhilas y tendrás que saltar por encima de él para conseguirlo; el único momento apropiado para hacerlo es cuando está avanzando. Tras ocho o nueve golpes, lo derrotarás.

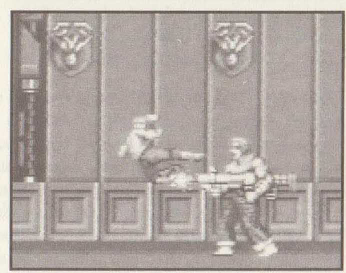

Golpea a Grassan cuando se detenga.


Salta y dale una patada en el aire al lanzagranadas para conseguir una, y tirársela a Gadhilas.



★ Tu último obstáculo, Ginarza Gettas, está sentado en una silla que cuelga del techo; debajo de él, hay un cañón. Da saltos hacia atrás para hacer que caiga al suelo (deberás acertarle ocho veces). Cuando esté por fin en el suelo, comprobarás que dispone de un buen arsenal. Utiliza la misma táctica descrita en el párrafo dedicado al enemigo final del nivel 4; esto es, dale patadas en el aire cuando no esté disparando. Si lo haces con rapidez, le harás retroceder. Tras una docena de golpes, perderá el arma y te atacará con una enorme garra de metal; necesitarás una docena de golpes más para vencerlo definitivamente. Recuerda que cada dos o tres impactos, saltará por encima de ti.

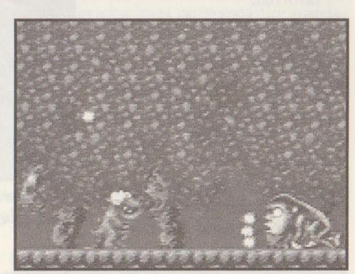

Utiliza los saltos hacia atrás para hacer que Gettas baje al suelo (deberás acertarle ocho veces).


Espera a que Gettas se detenga para cargar su arma; entonces, salta y dale una patada en el aire antes de que dispare.

TOKI: GOING APE SPIT

DE SEGA

Introducción



Coge todos los objetos que veas para mejorar la capacidad destructiva de tu escupitajo (con perdón).

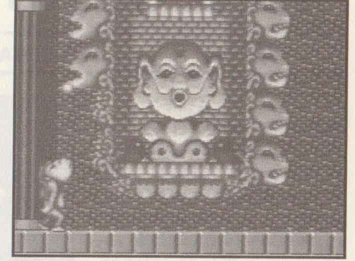
Tú eres un mono llamado Toki... pero no lo has sido siempre. Naciste fuerte y humano, y cuando te convertiste en un joven bien parecido encontraste a Wanda enferma, abandonada, y la cuidaste hasta que se recuperó. Naturalmente, os enamorasteis. ¡Y habéis vivido felices desde entonces! No es precisamente un buen argumento para un juego, ¿verdad? Pero introduzcamos a un malo-malísimo que se llama Andrew Stark; se trata de un ingeniero genético que ha huido del centro psiquiátrico donde recibía tratamiento, y que te quiere hacer pagar por los errores de toda la sociedad. Para empezar, rapta a Wanda, y para terminar, te transforma en un mono. ¡Evidentemente, y ante todo, tienes que salvar a Wanda!

Metido en la piel de Toki, debes atravesar cantidad de niveles atestados de obstáculos y enemigos de todo tipo. Cada nivel está dividido en tres partes, y si pierdes una vida antes de terminar una parte, tendrás que volver a empezar desde el principio de la misma. Sólo puedes defenderte... escupiendo, con perdón (también puedes ir reforzando tu escupitajo para aumentar su poder «destructivo», consiguiendo un disparo triple, un superdisparo, bolas de fuego y muchas otras cosas). Por el camino, encontrarás vidas extra, invulnerabilidad y varios objetos que aumentarán tu nivel de energía. Un menú de opciones te permite empezar, como máximo, con 9 vidas y 7 posibilidades de continuar la partida, de forma que la aventura no se convierte en un desafío, precisamente. De todas maneras, hay suficientes elementos para entretener incluso a los jugadores experimentados.

Nivel 1

★ Retrocede mientras disparas sobre los pinchos que salen del suelo; cuando los hayas destruido, unas bolas de fuego saldrán disparadas en

cinco direcciones. Para esquivarlas, puedes saltar o agacharte detrás de la plataforma.


Muévete hacia las esquinas para esquivar las cabezas, y luego dispara sobre ellas desde lo alto.

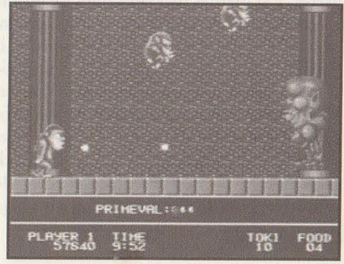
★ Cerca del final del nivel 1-2, tras dos grupos de pinchos alrededor de unos agujeros (pulsa <Abajo> para verlos), llegarás hasta la última colina, donde se encuentra la salida. Cuando te dejes caer por la ladera, mantén presionado el botón derecho del mando y cogerás una vida extra.

★ Al final del nivel 1-3, tras las plataformas móviles, déjate caer hasta llegar por debajo de las dos plataformas sólidas; allí encontrarás cinco monedas y unos superzapatos, que necesitarás para salir del agujero en que estás aparentemente atrapado.

★ El enemigo final del nivel 1 es una de las máquinas de Stark, que se mueve de arriba abajo mientras sus cuatro cabezas escupen fuego. Quédate en el extremo izquierdo para esquivar las llamas, dispara sobre las cabezas y cambia de lado. Tras haber destruido todas las cabezas, la máquina explotará.

Nivel 2

★ Ten cuidado con los enemigos que hay por arriba cuando saltes con los superzapatos. La comida que está en el interior del bloque del centro no merece los riesgos que correrás si intentas cogerla.



Quédate en el extremo izquierdo, mirando hacia la derecha, mientras disparas con rapidez.

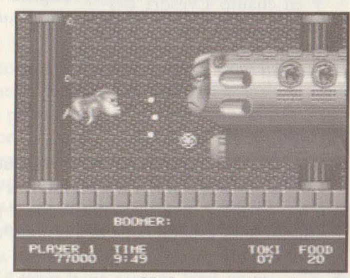
★ Hay una vida extra en la plataforma del lado derecho, cerca de la salida. Para alcanzarla, coge los superzapatos que están debajo y luego salta con ellos.

★ Tras la cadena, súbete a las plataformas verdes de la derecha que ceden bajo tu peso y salta rápidamente de una a otra hasta que llegues arriba del todo. Allí encontrarás una vida extra.

★ El enemigo final se llama Primeval. Derrotarlo es muy sencillo: quédate en el extremo izquierdo, orientando tu personaje hacia la derecha y dispara con rapidez. Dispara también sobre los monos que salen por detrás de él. Ocasionalmente, Primeval se moverá hacia ti y luego volverá al lado derecho, pero si te quedas en la izquierda no te herirá.

Nivel 3

★ Este nivel no tiene muchos secretos, pero te costará un poco acostumbrarte a él. Durante el nivel 3-2, tendrás que nadar y atravesar las grietas de los muros para encontrar las entradas a las habitaciones secretas. Empieza nadando hacia el extremo superior izquierdo, donde encontrarás un objeto que le conferirá mayor poder destructivo a tu escupitajo; retrocede luego y finalmente dispara sobre los muros. Justo encima de la salida, hay un objeto que te permitirá escupir fuego.



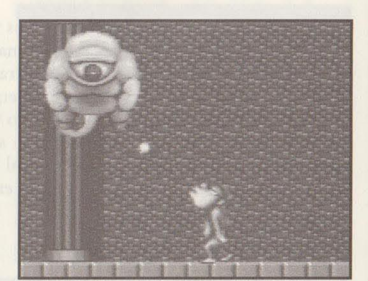
Permanece en el lado izquierdo y dispara; en cuanto él empiece a disparar, muévete hacia abajo.

★ Al principio del nivel 3-3, nada hacia la derecha y abajo, colándote entre las dos hileras de pinchos. Ve hacia abajo, atraviesa el camino de la izquierda, y síguelo hasta la bifurcación de la derecha; a partir de ahí, ve hacia arriba hasta que encuentres la salida.

★ Al enemigo final lo han llamado Boomer. Se trata de un submarino que dispara torpedos; quédate en el lado izquierdo, dispara, y cuando vaya a lanzar sus torpedos, desciende para esquivarlos.

Nivel 4

★ Cerca del principio del nivel 4-1, al bajar, verás una vida extra. Las rocas de arriba te impiden saltar hacia ella, pero si te esperas a que los murciélagos echen a volar, podrás subirte a su espalda para alcanzarla.


Quédate en el centro y dispara en diagonal sobre las bolas que te dispara, y luego salta para esquivar al monstruo...

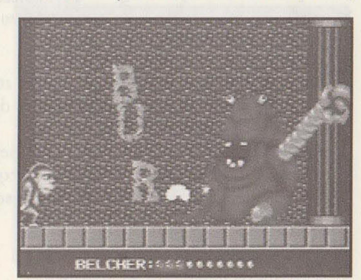
★ El enemigo final, que aparece en el nivel 4-3, se llama Eyesore. Va de un lado al otro continuamente, y de vez en cuando baja al sobrepasar el centro de la pantalla. Cuando se detenga, liberará un grupo de bolas de fuego, que primero lo rodearán y luego te atacarán. Quédate en el centro, dispara en diagonal para destruir dichas bolas, y en cuanto Eyesore descienda, salta sobre él. Repite el proceso hasta que acabes con él.

Nivel 5

★ Tras atravesar la salida del nivel 5-1, quédate en el lado izquierdo siempre que te sea posible y no tendrás que enfrentarte a muchos enemigos.

★ En el nivel 5-2 verás una estrella que te proporcionará invulnerabilidad. Inicialmente está fuera de tu alcance. Para cogerla, salta sobre las bolas de fuego que escupe el pájaro que está a tu derecha.

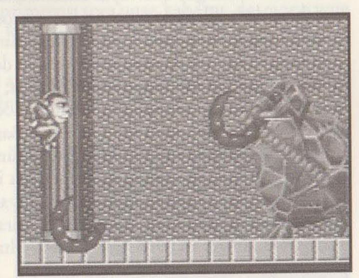
★ El enemigo final aparece en el nivel 5-3 y se llama Belcher. Primero, se moverá adelante y atrás mientras aparecen las letras «B-U-R-P» sobre el decorado; durante esta etapa, quédate en el extremo izquierdo, salta y dispara porque tienes que destruirlas. Cuando las letras dejen de salir, dispara sobre la tripa de Belcher y prepárate para esquivar sus brazos; tras haberte librado de ellos, repite el proceso hasta destruirlo.



Salta y dispara primero sobre las letras y después sobre su estómago.

Nivel 6

★ Ningún videojuego puede considerarse tal si no dispone de un nivel con hielo resbaladizo. Como lo lees: las tres partes del nivel 6 están repletas de hielo, pero los enemigos te resultarán muy familiares. Si empiezas a perder el control mientras te deslizas, salta y volverás a dominar perfectamente al personaje. Utiliza este sistema para recuperar el control cuando bajes por la colina, al principio del nivel.


Salta, agáchate para esquivar el cuerno y dispara sobre su estómago.

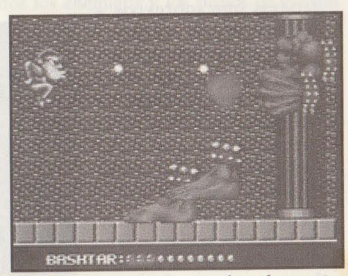
★ Fíjate atentamente en el decorado del nivel 2, porque esconde multitud de plataformas. Cerca del principio, después de haber llegado al extremo izquierdo, salta hacia la plataforma que se mueve de un lado a otro y luego hacia la que sube por la cascada. La salida está a la izquierda.

★ El enemigo final se encuentra en el nivel 6-3; se trata del mamut de cristal. Tras desprenderse del caparazón de hielo que lo rodea, te disparará uno de los cuernos, que hará las funciones de improvisado bumerán. Dispárale rápidamente sobre el estómago mientras esquivas sus ataques.

Nivel 7

★ Justo encima del punto de partida del nivel 7-1 hay una vida extra; cógela antes de saltar hacia la planta. Si pierdes una vida tendrás que volver a empezar desde el principio, pero siempre podrás coger la extra.

★ En el nivel 7-2 hay varias plataformas que ceden bajo tu peso y que complican bastante las cosas. Mientras estés sobre las plataformas, ataca sin pensártelo dos ve-



Si disparas rápidamente sobre el corazón de Bashtar, no tendrás que esquivar sus puños ni sus pies.

ces a los enemigos que vayas encontrando por el camino. Tras pasar por debajo de la hilera de pinchos, hay varios objetos que aumentarán la potencia de tu escupitajo. Podrás conseguirlo rompiendo los bloques (bajo el lagarto hay un disparo triple, y a su derecha, una llama que te permitirá escupir fuego). Coge el que quieras, y luego muévete hasta el centro de la pantalla y continúa rompiendo bloques para encontrar la salida.

★ El enemigo final del nivel 7 se llama Bashtar. Parece haber perdido varias partes vitales de su cuerpo, pero aún le quedan dos puños, dos pies y un corazón. Irá dando saltos hacia la izquierda, moviendo sus puños con rapidez, así que tendrás que esquivarlo con cierta habilidad. Tu objetivo principal es su corazón; si disparas con la rapidez necesaria, podrás destruirlo sin tener que llegar a saltar.

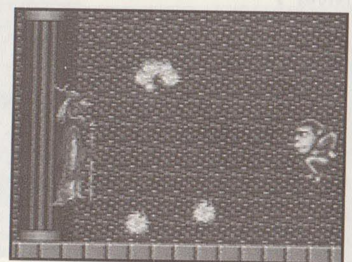
Nivel 8

★ La limonada se convierte en un serio obstáculo en este nivel. No pares de saltar para no ahogarte en ella (¡me pregunto por qué Toki no se la bebe directamente!). Algunas habitaciones están a oscuras, pero puedes iluminarlas si escupes fuego.

★ Un demonio alado te atacará durante el nivel 8-1. Normalmente, la mejor forma de defenderte de él es disparándole en diagonal, porque puede absorber sin problemas tus disparos frontales.

★ Desde la cadena del nivel 8-2 salta hacia la derecha dos veces mientras mantienes presionado el botón <Derecha> para superar la hilera de pinchos, que está justo debajo de la limonada.

★ El doctor Andrew Stark en persona es el enemigo final de este nivel; tendrás que sobrevivir a sus ataques para acceder al nivel 9 y a la confrontación final. ¡No va a ser fácil! Aparece aleatoriamente en un punto, para luego esfumarse y volver a salir; deberás dispararle con mucha precisión mientras esquivas o destruyes sus bolas de fuego (si estabas saltando mientras las ha lanzado, lo mejor que puedes hacer es disparar sobre ellas).



Las bolas de fuego son lo más peligroso de esta escena.

Nivel 9

★ ¡Dios, más enemigos! Los primeros son unas cabezas de mono que escupen fuego por la boca. Retrocede para esquivarlas y no dejes de disparar.

★ En el nivel 9-2 debes subirte a un monopatín y luego saltar sobre todos los que te encuentres. Mantén los ojos bien abiertos, porque debes calcular muy bien los saltos.

★ El comportamiento de Andrew Stark es el mismo de antes, aunque esta vez dispone de más energía, por lo que la batalla se alarga bastante. Cuando hayas acabado con él, tendrás que destruir a Membrana. Salta y dispara constantemente, y cuando se acerque hacia ti, colócate en el extremo izquierdo, mientras saltas para esquivar los pinchos que va lanzándote. También te tira comida y objetos que mejoran la potencia destructiva de tu escupitajo, para darte la posibilidad de ganar. El disparo triple es la mejor elección posible, porque con él podrás destruir con mayor facilidad las manos que te lanza. Tras haberlo destruido, verás una larga secuencia de animación final, con los nombres de todos los enemigos y los títulos de crédito habituales.



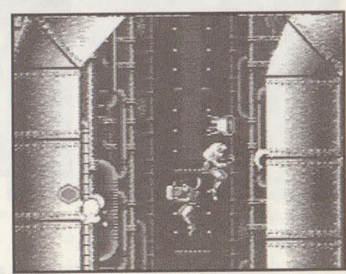
Tras luchar con Stark por segunda vez, tendrás que destruir a Membrana.

TROUBLE SHOOTER

DE VIC TOKAI

Introducción

A simple vista, Trouble Shooter parece un programa para dos jugadores, pero lo cierto es que sólo uno controla a los dos personajes que lo protagonizan; su desarrollo es similar al de Forgotten Worlds. Tu objetivo principal es ayudar a Crystal y Madison, quienes deben rescatar al príncipe Eldon, que es el único hijo del rey Fredrick y ha sido secuestrado por el malvado Blackball, un genio mutante. Los gráficos de Trouble Shooter son excelentes, al igual que su desarrollo, que te tendrá jugando una y otra vez hasta que llegues al final.

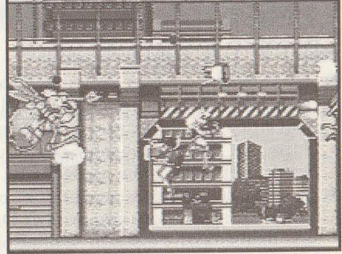


En este excelente «matamarcianos» un sólo jugador maneja a los dos personajes principales.

Nivel 1: El centro comercial Plaza

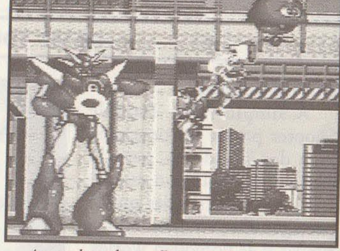
★ Antes de empezar cada nivel, puedes escoger entre varias armas, aunque ninguna de ellas tiene una capacidad de destrucción masiva —a excepción de la Tormenta de Luz, que es la primera del menú.

★ Como en la mayoría de «matamarcianos», la estrategia básica consiste en esquivar el fuego enemigo mientras disparas con rapidez. Verás que en el primer nivel no hay muchos enemigos y que, en consecuencia, no tendrás que abusar de tus reflejos; pero



Haz que tu compañero se coloque detrás de ti mientras luchas con las abejas mecánicas.

no te preocupes, que el nivel de dificultad aumenta progresivamente.


Ataca la cabeza flotante de Chuckles mientras esquivas su puño.

★ Debes cargar tu arma antes de utilizarla; el proceso es bastante lento, así que sólo debes recurrir a él cuando sea estrictamente necesario. Si intentas disparar el arma (pulsando A) antes de que se haya cargado por completo, no te servirá de nada.

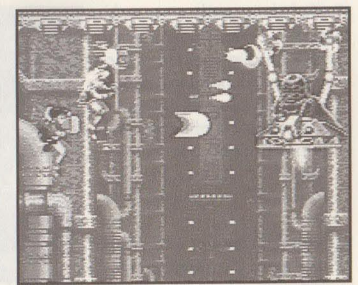
★ Antes de enfrentarte al enemigo final, te encontrarás con dos abejas mecánicas. Orienta el arma de tu compañero hacia delante pulsando C, y luego quédate pegado al centro de la pantalla, disparando constantemente y esquivando sus balas. Probablemente, éste sea un buen momento para utilizar tu Arma Especial.

★ El primer enemigo final se llama Chuckles; lo reconocerás por sus estruendosas carcajadas. Resulta fácil vencerlo la primera vez que sale: limítate a disparar sobre él mientras está de pie, con el puño levantado. ¿Te parece demasiado sencillo? Pues lo has adivinado; aún hay más. Cuando las explosiones cubran su cuerpo, cambiará de lado y su cabeza saldrá disparada hacia ti. Esta vez no podrás derrotarlo con tanta facilidad, pero tampoco tendrás que esforzarte demasiado: dispara sobre su cabeza flotante mientras esquivas el puño.

Nivel 2: Los subterráneos

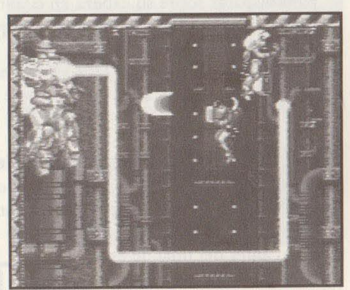
★ No te olvides de coger los tres corazones que aparecen en el centro de la pantalla, cerca del principio. Cuando estés descendiendo, quédate lo más arriba que puedas para tener tiempo de reaccionar ante los ataques enemigos. No dispares sobre las cápsulas hasta que éstas estén lo suficientemente cerca como para cogerlas.

★ A mitad de camino, te encontrarás con un oponente de cierta importancia, que parece una miniatura de Darth Vader y está montado sobre una diminuta nave espacial. Al principio del combate, colócate en el extremo superior y dispara, pero prepárate para descender en cuanto se te acerque. Cuando acabes con él, la puerta de salida estallará y tu nivel de energía se verá multiplicado por tres.


Prepárate para moverte cuando este Darth Vader en miniatura te ataque.

★ Tras el cuarto grupo de cuchillas, puedes coger un corazón que se encuentra en el extremo derecho de la pantalla. La energía adicional que te proporcionará te resultará de suma utilidad cuando estés luchando con el enemigo final, así que no lo dejes escapar.

★ Antes de que aparezca el enemigo final, tendrás que destruir dos ruedas de metal que disparan rayos láser. En cuanto las encuentres, muévete hacia la es quina superior izquierda de la pantalla y dispara con rapidez; luego, sigue la trayectoria de la segunda rueda hasta que hayas acabado con ella. Cuando hayas destruido la otra, te las verás con el Charger. ¿Que quién es Charger?

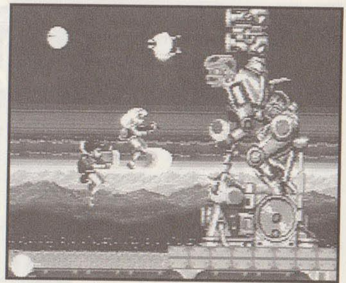

Muévete con rapidez para esquivar los rayos láser.

★ Pues Charger es el enemigo final de este nivel. Dispara un rayo láser que te persigue hasta que choca con un muro; para esquivarlo, muévete con rapidez sin dejar de disparar sobre Charger. Pocos segundos después de que la pantalla se vea copada por dos rayos láser, éstos estallarán y aparecerán dos más. Si te quedas atrapado entre ellos, utiliza una de tus Armas Especiales para liberarte.

Nivel 3: El Colossus

★ En este nivel, y para empezar, debes buscar una entrada. Los rayos que surgen de la parte frontal de la nave van de izquierda a derecha y de arriba abajo; debes esquivarlos con mucho cuidado. Fíjate en los co-

razones que aparecen en la parte alta de la nave y coge todos los que puedas, sin olvidarte del objeto que aumenta tu nivel de energía y que aparece en la misma zona. Encontrarás al enemigo final, Jack La Pain, en lo alto del área frontal de la nave.



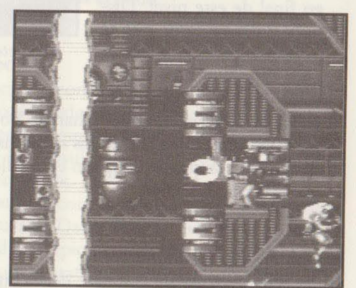
Dispara sobre su cabeza a medida que se aleje de ti, y desciende cuando se acerque.

★ Jack La Pain es un robot que goza de excelente salud, por así decirlo. Quédate en el extremo izquierdo de la pantalla, subiendo para disparar sobre su cabeza en cuanto avance hacia la derecha, y bajando hasta sus pies cuando se te acerque. Las bolas de fuego que salen disparadas de su casco no resistirán tu munición, así que no te preocupes por ellas a no ser que Jack esté demasiado cerca de ti —en este caso, deberás permanecer en la parte baja de la pantalla.

Nivel 4: En el interior del Colossus

★ Cerca del principio, aparecerán unas bolas rojas que te rodearán. Apártate de ellas antes de que dejen de parpadear y dispárales con tu metralleta.

★ Poco antes del final de este nivel te encontrarás con dos cápsulas que van arriba y abajo mientras se desplazan de un lado al otro. Debes moverte entre ellas en cuanto se separen para evitar la colisión y disparar rápidamente. Ésta es una buena ocasión para utilizar tu Arma Especial, porque puede recargarse antes de llegar al lugar donde se encuentra Piston, el enemigo final.



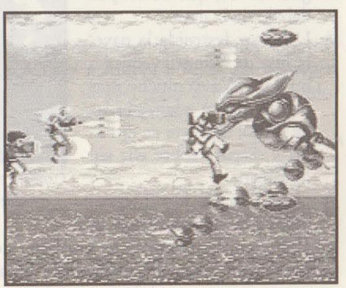
Coloca a Crystal en el área central para que pueda destruir los pistones.

★ Antes que nada, debes destruir los tres pistones que hay a cada lado de la cabeza de Piston. Al principio, muévete hacia el centro y dispara mientras Crystal está de espaldas. Cuando la pantalla empiece a moverse, coloca a Crystal en el área de los pistones mientras te ocupas del resto de enemigos que aparecen. Utiliza tu Arma Especial para debilitar a Piston, pero recuerda que sólo podrás destruirlo con un arma corriente.

Nivel 5: La huida

★ Se diría que el final se acerca, pero lo cierto es que te quedan bastantes cosas que hacer. Afortunadamente, recibirás la ayuda del príncipe Eldon, que se moverá en la dirección opuesta que tomen Madison y Crystal. No dispondrás de tu Arma Especial, así que tendrás que conseguir que tu arma corriente esté a plena potencia.

★ Al principio, verás un avión que irá dejando caer misiles. Quédate en el centro de la pantalla para tener tiempo de reaccionar a cada ataque.



El príncipe Eldon te ayudará (moviéndose en dirección opuesta a la tuya) en tu lucha contra Winger.

★ Tras atravesar la zona de los misiles, desplázate a la derecha para luchar con un grupo de enemigos que disponen de bazookas; cuando los hayas vencido, muévete hacia la izquierda para esquivar el siguiente batallón, que sale por el lado derecho. La mayoría de estos enemigos te resultarán conocidos, y podrás emplear las tácticas habituales para esquivar sus balas y destruirlos.

★ El enemigo final del nivel se llama Winger. Debes permanecer en el lado izquierdo para esquivar los rayos láser, mientras utilizas al príncipe Eldon para disparar sobre los cañones de tu oponente. Cuando los hayas destruido todos, Winger moverá su aguijón en círculos con la intención de golpearte; quédate en el centro de la pantalla —ligeramente a la izquierda—, porque pocas veces podrá alcanzarte en esta posición. Sigue disparándole hasta que hayas acabado con él.

★ Bueno, parece que eso es todo. Aquí está tu recompensa: una secuencia de animación genial con mucho diálogo, los títulos de crédito... ¿Qué? ¡¿Aún hay más?!

Nivel 6: El final... final

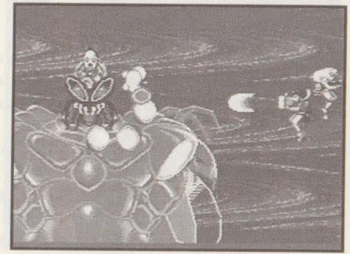
★ La primera parte de esta batalla requiere maniobras muy precisas, porque tendrás que volar entre el escaso margen que dejan las bombas. Deberás llegar al extremo superior izquierdo y disparar sobre los dos ingenios circulares de color rojo (marcados con las siglas ANC), que flotan por debajo de la nave.



Colócate frente a Blackball en cuanto deje visible su corazón ¡y dispara sobre él!

★ Una vez destruida la nave, la hija de Winger vendrá a buscarte. Vuela mucho más rápido que tú y lanza bolas de fuego; muévete en círculos y dispara sobre ella sin descanso.

★ ¡Aquí está Blackball! Su rutina de comportamiento es algo complicada, pero te resultará fácil de seguir cuando te la hayas aprendido. Empieza disparando bolas de fuego que puedes destruir con tu arma normal. Luego, verás que se ilumina el corazón que se aloja en su estómago (!); deberás disparar sobre él tan rápido como puedas. Entre tramo y tramo, debes moverte en torno a él para evitar que te atrape. Cuando su corazón vuelva a su estómago, te atacará con una ametralladora, pero si te colocas detrás de él, estarás absolutamente a salvo (como lo estarás cuando dispare con el cañón láser de tres direcciones). El proceso se repite varias veces; no dejes pasar una sola oportunidad de disparar sobre su corazón. Lo destruirás después de acertarle cuatro veces... ¡pero la batalla no ha terminado!



Dispara sobre la cabeza o el cerebro de Blackball siempre que puedas.

★ El «auténtico» Blackball es enorme. Parece un insecto alienígena, y se mueve de izquierda a derecha mientras lanza bolas de fuego. La cabeza es su punto débil, pero sólo podrás disparar sobre ella cuando estés en el lado izquierdo. Cuando se debilite, se le caerán los brazos, Crystal entrará en juego, y su cerebro quedará al descubierto. Coloca a Crystal detrás de ti, moviéndote con rapidez para esquivar las balas, sin cesar de disparar en ningún momento. Tras acabar con Blackball, verás una larguísima secuencia de animación final y los títulos de crédito. (¡Fíjate bien en esos nombres!)

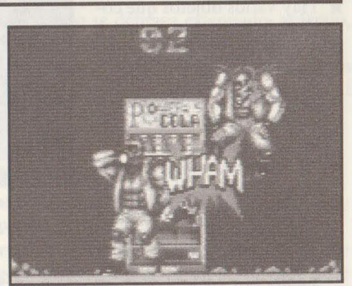
¡Fantásticos secretos!

★ **Selección de nivel:** Ve a la pantalla de presentación. Pulsa <Start>, <Derecha> y C al mismo tiempo en el mando 2 y verás que aparecen las palabras «Select Stage» («Elige un nivel») justo al lado del título. Pulsa <Start>, <Derecha> y C para ir pasando niveles.

TWO CRUDE DUDES

DE DATA EAST

Introducción

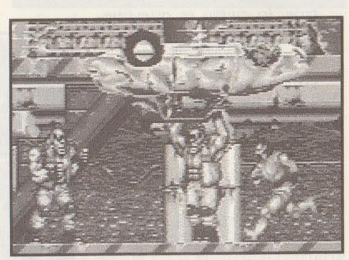


Golpea la máquina de Power Cola para conseguir unas cuantas botellas gratis, y bébetelas.

Two Crude Dudes es un excelente juego de acción, que recoge toda la emoción de los salones recreativos en la Mega Drive que tienes en tu casa, y en el que pueden participar dos usuarios a la vez. Tu objetivo consiste en derrotar al loco que quiere apoderarse de lo que queda de Nueva York. Los protagonistas, Biff y Spike —los Dos Tipos Duros del título— deben luchar con cientos de mutantes de la organización «Big Valley». Los cinco niveles de que consta el juego te harán viajar por almacenes, puentes y metros, mientras buscas al científico loco de turno. Las distintas clases de patadas y puñetazos son tu única arma contra tus enemigos. La Power Cola aumenta tu nivel de energía.

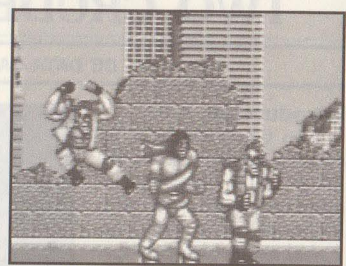
Nivel 1: Malas calles

★ Este capítulo ha sido escrito pensando que has elegido el nivel de dificultad Normal (por defecto). Puede que si juegas en otra modalidad descubras alguna diferencia importante, pero nosotros no hemos visto ninguna. Si participáis dos jugadores al mismo tiempo y habéis seleccionado el nivel Fácil, no podréis heriros el uno al otro.



Puedes coger algunos objetos y lanzárselos de inmediato a tus enemigos.

★ Practica tus movimientos, probando todas las combinaciones posibles.
★ Hay varios objetos que coger a lo largo de cada nivel, y que podréis utilizar luego como armas arrojadizas. Intenta abatir el mayor número posible de enemigos de un sólo tiro.
★ El primer enemigo final se llama Heavy Snake. La patada en el aire es la forma más efectiva de atacarlo: cada vez que le des una, saltará por encima de ti, así que tendrás que agacharte y esperar a que se calme. Cuando suelte su serpiente, ésta tratará de atacarte, pero con una sola patada la echarás de la pantalla. Si acaba rodeándote, pulsa A, B y C rápidamente para liberarte.

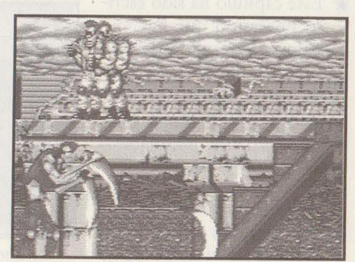


Dale patadas en el aire a este enemigo, y agáchate para esquivarlo cuando salte.

★ A continuación, viene el nivel de «bonus». Da patadas en el aire a la máquina de Power Cola para ir ganando puntos, y cuando el reloj alcance los quince segundos, bébete todas las botellas que hayas conseguido.

Nivel 2: El puente

★ Aunque parecen pesados incluso para Dos Tipos Duros como vosotros, lo cierto es que puedes levantar los coches y lanzárselos a tus enemigos; con todo, la patada en el aire sigue siendo el método más efectivo para librarte de ellos.
★ No golpees demasiadas veces la máquina de Power Cola, o estallará antes de que tengas ocasión de beberte las botellas.
★ El primer enemigo de importancia se encuentra cerca del final de este nivel. Se trata de un tipo al que llaman «Armadillo», y sabrás que estás luchando contra él cuando compruebes que ha aparecido una barra de energía en el extremo inferior de la pantalla. Quédate en la plataforma del centro de la pantalla para esquivarlo mientras corre de un lado para otro, y cuando se detenga extenuado, agárralo, levántalo en el aire, tíralo al suelo, y vuelve a subirte a la plataforma.



Muévete hacia el nivel opuesto, colócate detrás de él, y atácale.

★ El enemigo final de este nivel es Master Reaper (¿seré yo el único en pensar que necesita un cinturón?). Muévete hacia el nivel opuesto al que él se encuentra, déjate caer a su lado, y atácalo.

Nivel 3: El almacén abandonado

★ Cuando aparezcan los perros, da patadas en el aire tan rápidamente como puedas. Si te muerden, pulsa A, B, y C para librarte de ellos.
★ El primer enemigo de importancia se llama Cyborg D. Entre ataque y ataque salta muy alto, y luego te dispara con el increíble rifle que tiene implantado en el brazo. Dale patadas en el aire cada vez que toque el suelo, retrocede y espera a que vuelva a saltar para repetir el proceso.
★ El enemigo final es un tipo al que llaman «El Rinoceronte»; como ya habrás imaginado por su apodo, te embiste con la cabeza. No puedes saltar por encima de él o deslizarte entre sus piernas, y siempre resultarás herido si tratas de asestarle una patada. La mejor estrategia es dejar que te embista, porque después de eso se detendrá unos segundos, que podrás aprovechar para levantarlo en el aire y tirarlo al suelo.

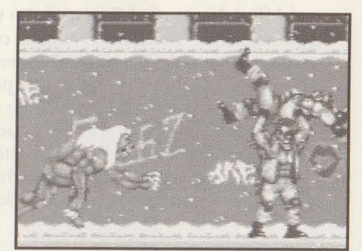


Resulta difícil esquivar los ataques de El Rinoceronte.

Nivel 4: El callejón

★ El primer enemigo de importancia tiene otro simpático apodo: «El Cortamanos». Su mano se alarga hasta donde estás e intenta agarrarte una y otra vez. En la zona donde aparece hay una pequeña pendiente; colócate al final de la misma y da una patada en el aire, hacia la derecha,

cuando tu oponente se te acerque. Luego, sube por la pendiente. Repite la operación hasta que logres vencerlo.



Tiny Leo también es un tipo difícil de esquivar, pero puedes atacarlo con rapidez.

★ Hay un segundo enemigo de importancia más allá de la señal que marca la mitad del nivel. Se trata de un Santa Claus de pacotilla que ha sustituido los juguetes de su saco por bombas; atácalo con patadas en el aire —aunque también puedes levantarlo y luego tirarlo al suelo— mientras esquivas las bombas que te va lanzando.

★ El enemigo final se llama Tiny Leo. Parece un mafioso del montón, vestido de negro, pero pronto se muestra tal y como es: un hombre lobo al que le encanta la sangre. La forma más rápida de hacer bajar su nivel de energía es permitirle que te golpee, para levantarlo en el aire inmediatamente después y tirarlo al suelo. Tu nivel de energía se resentirá, no cabe duda, pero cualquier otro tipo de ataque te causará aún más daños... y él seguirá tan campante.

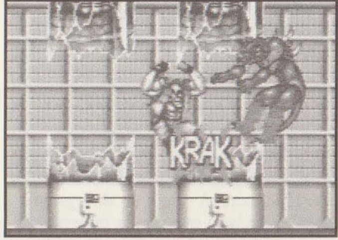
★ Cerca del principio verás un montón de bicicletas voladoras que levantarán por los aires a varios de tus enemigos, para complicarte aún más las cosas. Pulsa <Arriba> y C para saltar alto, y luego A para montarte en una bicicleta, desde la cual podrás atacar a tus oponentes como es debido.

★ Tras superar esta zona, y a los hermanos Black Gill, aparecerá una flecha en el extremo inferior de la pantalla. Pulsa <Abajo> mientras estás sobre ella para bajar por una escalera escondida. Un poco después te atacará Cyborg D2, que se arranca la piel para dejar visible su exoesqueleto; una vez en ese estado, utilizará su propia cabeza como arma arrojadiza. Esquívala, levántalo en el aire y arrójalo al suelo tantas veces como sea necesario.

★ Los mutantes deformes parecen perros; si se agarran a ti, tienes que pulsar A, B y C con rapidez para librarte de ellos, y rematar la jugada con una patada en el aire.

★ El enemigo final de este nivel se llama Nail Spider. Quédate en la plataforma del centro y dale una patada en el aire mientras bajas al suelo; luego, levántalo en el aire, lánzalo hacia el extremo derecho de la pantalla y agáchate para esquivar sus telarañas. Repite el proceso hasta que logres ganar. Si sois dos los que participáis en la pelea, resulta facilísimo salir victorioso en el combate; uno debe quedarse en la plataforma, dando patadas al aire, mientras el otro se ocupa de levantarlo en el aire y tirarlo al suelo.

★ Tras completar el nivel cinco, tendrás que luchar con todos los enemigos (incluidos los finales) que te has encontrado por el camino. Como se comportan de igual forma que en sus primeras apariciones, limítate a seguir los procedimientos descritos anteriormente. Tras derrotar a Tiny Leo por segunda vez, aparecerá por fin el Científico Loco... que se transformará en un abrir y cerrar de ojos en un lagarto mutante. Ataca de varias formas y muy rápidamente, por lo que la única defensa posible consiste en golpearlo constantemente; las patadas en el aire siguen siendo las más efectivas. Cuando lo hayas vencido, verás una secuencia de animación final casi tan buena como la del principio.

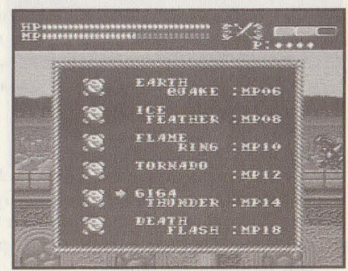


El científico loco se transforma en un lagarto mutante. Dale patadas en el aire con rapidez y saldrás vencedor.

VALIS

DE RENOVATION

Introducción



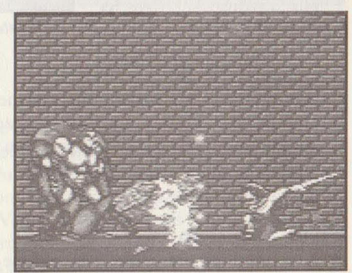
Conseguirás un nuevo hechizo cada vez que derrotes al enemigo final de un nivel. Guárdatelos para las batallas más conflictivas.

Por fin, Renovation ha decidido realizar una adaptación del Valis original para la Mega Drive. Como sabrás, este popular juego de acción y aventura ha dado paso a varias secuelas para multitud de sistemas (incluyendo Syd of Valis, comentada en este libro). Los gráficos no son tan buenos como en dichas secuelas, pero el divertido desarrollo de la partida —que es al fin y al cabo lo que le ha dado popularidad a la serie— sí está presente.

Tú manejas a Yuko, y tu objetivo es luchar con la espada Valis contra el Mundo Oscuro de Rogles, combinando hechizos con rápidos reflejos. Las secuencias de animación que hay entre cada nivel añaden un gran atractivo al juego.

Nivel 1: En el Mundo de los Sueños

★ Valis es bastante menos difícil que otros muchos juegos, con lo que, como supondrás, el primer nivel es muy simple. Durante la escena inicial, súbete a todos los edificios para coger los objetos que contienen las cajas, y cuando te enfrentes al enemigo final, tu nivel de magia estará casi al máximo y tu espada podrá disparar cuatro bolas de fuego.



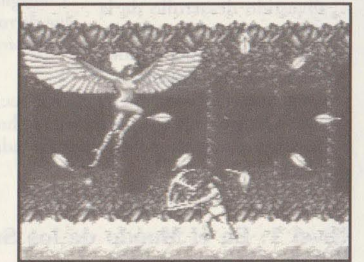
Salta con rapidez para evitar que te hiera el temblor de tierra provocado por Gyeda.

★ El primer enemigo final se llama Gyeda. Los saltos que va dando provocan grandes temblores en el suelo, y de vez en cuando lanza unas rocas antes de transformarse en una bola y rodar de un lado a otro de la pantalla. Salta rápidamente mientras el suelo tiembla, disparando cuando estés en el aire; dispara también cuando te tire las rocas, porque puedes destruirlas, y esquívalo en todo momento. Repite estas acciones hasta que lo hayas vencido; entonces, contemplarás una secuencia de animación (que puedes saltarte si pulsas A, B, C y <Start>).

Nivel 2: Geeva

★ A estas alturas, dispondrás de un hechizo capaz de provocar un temblor de tierra, que has aprendido de Gyeda; guárdatelo para el enemigo final de este nivel. Deberás disparar más veces que antes sobre los monstruos que te irás encontrando, pero como seguirán moviéndose con lentitud, no tendrás problemas. Cuando estés subiendo por las pendientes, salta y encontrarás cajas que contienen objetos útiles.

★ El enemigo final es la mítica Geeva; se dedica a volar por encima de ti mientras lanza trozos de hielo que explotan en ocho direcciones. Quédate debajo de ella, a izquierda o derecha, esquiva los trozos de hielo y atácala con la espada cuando se te acerque. El área central es la más peligrosa, porque Geeva suele perder un poco de altura en ella. Puedes utilizar el hechizo que provoca el temblor de tierra pulsando <Arriba> y B, pero ten en cuenta que debes ahorrarte algo de magia para el próximo nivel.

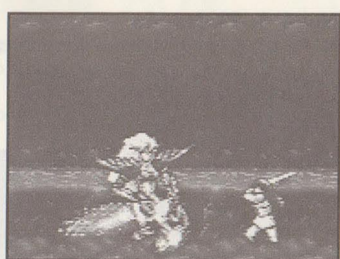


Quédate debajo de ella, apartándote de los fragmentos de hielo.

Nivel 3: Venon

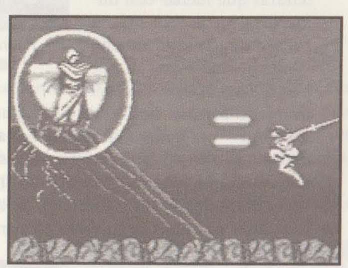
★ Atraviesa cada pasaje que veas, porque están repletos de cajas que contienen objetos valiosos. La gran cantidad de enemigos, así como la lava que sale por todas partes, dificultan en gran medida este nivel; ten especial cuidado con las cabezas que escupen bolas de fuego. Algunas zonas de plataformas son difíciles de atravesar, aunque dejarse caer por ellas no ofrece gran peligro. El enemigo final está en el extremo inferior derecho.

★ El enemigo final se llama Venon, y es el Señor del Fuego. Deslízate de un lado a otro para esquivar su patada en el aire y salta para evitar ser pasto de las llamas que escupe. Venon es invencible cuando está rodeado por el fuego, así que ahórrate esfuerzos hasta que esté menos pletórico.



Venon es invencible cuando está rodeado de llamas, así que atácalo después de que haya dado una patada en el aire.

★ Venon volverá más tarde. Por ahora, debes seguir adelante, esquivando las bombas que dejan caer los pájaros. Necesitas cuatro disparos para destruir a los monstruos que caminan a cuatro patas y están protegidos por una concha, pero es más seguro saltar por encima de ellos y olvidarlos.



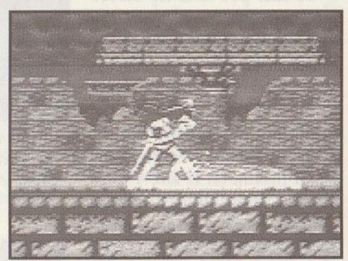
No puedes atacar a Venon cuando está protegido por su campo de fuerza, así que espera a que aterrice.

★ Esta vez, Venon lleva un traje azul y una capa. ¡A esto le llamo yo elegancia! Cuando flota en el aire, se protege gracias a un campo de fuerza, pero como cuando está en el suelo no dispone de él, lo mejor será que le dispares en esa posición mientras esquivas los bumeranes que te lanza sin descanso. Cuando Venon se detiene en el centro de la pantalla, conjura un hechizo que provoca la aparición de pequeños tornados; afortunadamente, se esfuman en pocos segundos.

Nivel 4: El dragón

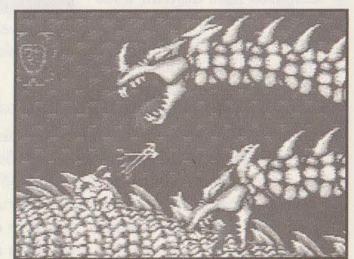
★ En este nivel aparecen por primera vez cajas que contienen objetos peligrosos, como determinadas espadas cuyo poder destructivo no puede compararse al de la que ya llevas.

★ Durante la segunda escena, verás unos ladrillos de color marrón que caen del techo. Primero, salta para destruir a los enemigos que están por encima de tu cabeza, y luego súbete a la tubería, desde donde podrás saltar sin problemas hacia la piscina. Una vez hayas atravesado la tercera piscina, caerás por un agujero en donde tendrás que luchar con numerosas serpientes más, a no ser que te fijes mucho —muchísimo— por donde pisas. Los socavones del decorado forman una V; bajo la segunda, verás —si prestas la debida atención— un agujero. Tras derribar al enemigo que está encima, quédate en su borde izquierdo y salta o deslízate para seguir adelante. En el camino que tendrás que atravesar, no encontrarás enemigos, pero sí un montón de cajas con todo tipo de objetos.



Fíjate en el suelo y no te dejes caer por el agujero.

★ Tras subir por unas larguísimas escaleras, encontrarás un dragón de dos cabezas que resulta difícil de esquivar. Los anillos que escupe el dragón son muy rápidos para esquivarlos, así que colócate en el punto más alto de su espalda, donde casi nunca te alcanzarán. Sólo tendrás que agacharte y disparar; evidentemente, cuanto más poderosa sea tu arma, más fácil lo tendrás, pero no vendrá mal que conjures algún hechizo mágico —el más eficaz es el de Hielo.

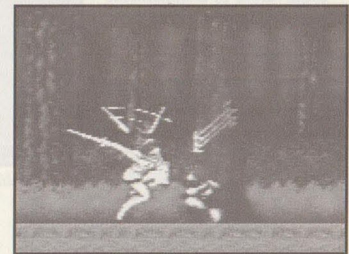


Quédate en el punto más alto de la espalda del dragón, agáchate y conjura cuantos hechizos quieras.

Nivel 5: Roeki

★ En este nivel aún hay más agujeros. El camino más seguro es el de arriba; una vez hayas pasado por delante del segundo agujero, tendrás que saltar por encima de un toro, así que ten cuidado.

★ Roeki te resultará bastante conocido. Sus armas son las mismas que las tuyas, y se mueve como tú... así que no te muevas —si te mueves demasiado conjurará un hechizo mortal— y agáchate mientras disparas con rapidez.

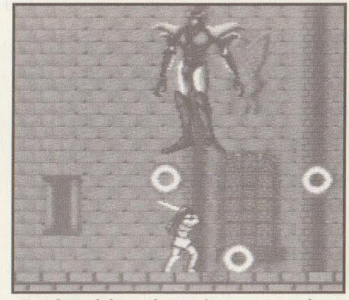


Agáchate y dispara rápidamente para derrotar a Roeki.

Nivel 6: La batalla final

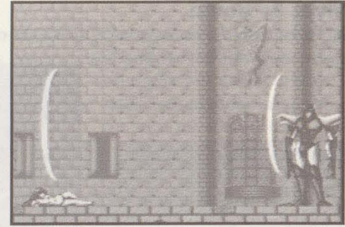
★ Los techos altos y las largas pendientes hacen que sólo puedas ver la mayoría de las cajas si saltas. Así pues, cuando alcances el punto más alto de una pendiente, procura mantenerte en él, mientras esquivas los enemigos que vienen por los aires, hasta que hayas visto todas las cajas. Cerca del centro del piso superior hay una vida extra.

★ Antes de llegar hasta Rogles (el último monstruo del juego), consigue unas cuantas flechas. Rogles empieza su ataque flotando en el aire, desplazándose constantemente de un lado a otro. Dispárale con rapidez mientras esquivas las serpientes de fuego que cuelgan de los muros, y cuando se transforme, colócate debajo de él para esquivar las esferas que disparará en tres direcciones. Si dispones de las flechas, sólo tendrás que atacarlo con ellas. Cuando baje, disparará rayos láser de iz-



Quédate debajo de Rogles, esquivando su triple disparo.

quierda a derecha o a la inversa; la única manera de esquivarlos es deslizándote por debajo de ellos, aunque tendrás que hacerlo justo en el momento apropiado —no sea que te pongas de pie justo cuando el rayo esté encima de ti.



Deslízate para esquivar los láser de mayor alcance.

¡Secretos increíbles!

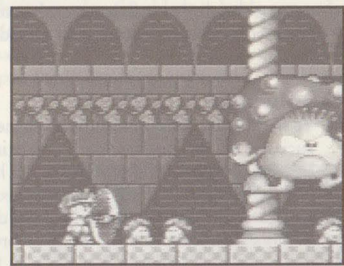
★ **Cómo escuchar, íntegramente, la banda sonora del juego.** Pulsa A, B, C y <Start> en la pantalla de presentación. Luego, con A, B y C, podrás cambiar de melodía.

WONDER BOY IN MONSTER LAND

DE SEGA

Introducción

Éste es el quinto título de la serie Wonder Boy, y siguiendo la tradición, es mejor que el anterior. En esta ocasión, Wonder Boy se enfrenta a los monstruos que han invadido la tranquila Alsedo para restituir la paz.



Lucha con los montruos para conseguir objetos muy valiosos... y restituir la paz en la región.

Cada vez que derrotes a un monstruo irás recolectando monedas de oro, que te servirán para comprar armas, escudos y pociones. Una batería incorporada al cartucho te permite grabar la partida cada vez que entres en una taberna.

Magníficas estrategias

★ Puedes utilizar la lanza o el tridente como escudos, si presionas <Arriba> y rápidamente B.

★ Para poder comprar objetos valiosos, debes poseer monedas de oro. Cada vez que acabes con un monstruo recibirás unas cuantas monedas; si necesitas muchas, puedes entrar y salir de una zona para hacer que tus oponentes reaparezcan.

★ Graba la partida siempre que tengas oportunidad de hacerlo. Si no tienes suficiente dinero, consigue un



Cuando duermas en la taberna, grabarás la partida y recuperarás toda la energía.

poco antes de grabar; por cierto, si efectúas dicha grabación mientras estás durmiendo, recuperarás toda la energía al despertar.

★ Habla con todo el mundo que veas. Algunos te ofrecerán la información necesaria para encontrar objetos y derrotar a determinados monstruos.

★ Compra nuevas armas y escudos siempre que estén disponibles. Si no cuentas con dinero suficiente, acaba con algunos de los monstruos de la zona (si es necesario, entra y sal de cada edificio para que reaparezcan).

El principio

★ Ve hacia la derecha y entra en el primer árbol, donde encontrarás a un anciano. Habla con él; te dará un elixir que pondrá tu nivel de energía al máximo y te dirá cómo conjurar el hechizo Tormenta de Fuego, que podrás activar pulsando <Start> y seleccionando Magia.

★ En el interior del segundo árbol, a la derecha, hay unas botas de piel a la venta al precio de 30 monedas de oro. También saldrá una serpiente, que una vez derrotada, te facilitará de 1 a 8 monedas. ¿Cómo la puedes vencer? Fácil: colócate sobre la plataforma de la izquierda o la derecha y agáchate para golpear a la serpiente en cuanto se te acerque. Pocos segundos después, saldrán un par más; acaba con ellas siguiendo el mismo método. Luego, encamínate a la derecha y regresa hasta que las serpientes salgan de nuevo. No pares hasta que consigas las 30 monedas, ¡y compra las botas!

★ Sigue hacia la derecha, atravesando las islas, hasta que veas un letrero con el siguiente mensaje: «You can ride a jellyfish!» («puedes montarte en un pez!»). Sí; saldrá un pez dando saltos por la derecha de la isla, y tendrás que saltar sobre él para atravesar la zona montado en su espalda. Aparecerán tres peces más.

★ Ya has llegado a Alsedo. En esta población hay muchos objetos valiosos que comprar, pero primero tendrás que conseguir el dinero; de los caracoles, por ejemplo. Si adquieres la lanza pequeña con las primeras monedas que consigas, no tendrás que



Cuando hayas cogido la ocarina, vuelve al poblado para aprender a tocarla.

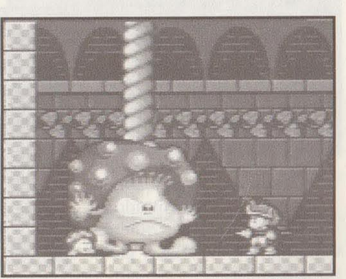
golpear tantas veces a los caracoles para derrotarlos. ¡Recuérdalo bien!

★ Quédate entre las dos estatuas que están en el centro del poblado y pulsa <Arriba> para entrar en el área mágica, donde un hada te recibirá. El hada no es de mucha ayuda, pero resulta divertido ver las cosas que hace y, ocasionalmente, te proporcionará energía.

★ Tras comprar la lanza pequeña y la cota de malla, dirígete a la cueva (derecha) y coge la ocarina; luego, vuelve al poblado y habla con todas las personas que encuentres (sobre todo las que se hallan en la casa que está a la derecha de las estatuas).

★ Antes de entrar en la cueva por segunda vez, ve a la taberna y graba la partida.

★ Una vez dentro de la cueva, súbete al pedestal que está situado junto a la primera puerta y toca la ocarina. Primero, debes seleccionarla en el menú de objetos, pulsando A e <Izquierda> o <Derecha> (dependiendo de su posición). La primera melodía es BABABCB; la de la segunda puerta es ABCBCAB. Abre el cofre, coge el corazón que verás en su interior, el cual permitirá encajar más golpes sin desfallecer. La melodía de la tercera puerta es ACCABAB. ¡Tras la puerta siguiente está el enemigo final! Antes de enfrentarte a él, súbete a la columna para coger los dos corazones pequeños.



Myconid es el primer enemigo final. Para derrotarlo, utiliza el hechizo Tormenta de Fuego.

★ El enemigo final se llama Myconid (es una especie de seta gigante). Va dando saltos por toda la pantalla, mientras te tira setas de menor tamaño; para destruirlo, conjura el hechizo Tormenta de Fuego mientras lo golpeas con la lanza y lo esquivas. Si no te queda mucha energía selecciona la Medicina en el menú de objetos.

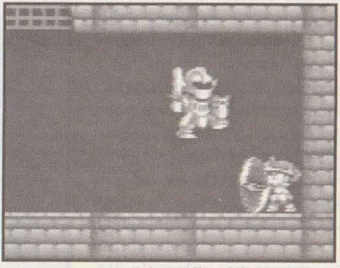
★ Tras derrotar a Myconid, vuelve al poblado. Si ya no la tienes, compra otra Medicina en la primera casa; luego, vuelve a la taberna y graba la partida. Más tarde, habla con la reina Eleanora (colocándote entre las estatuas y pulsando <Arriba>). El árbol al que se refiere está a su izquierda.

Purapril

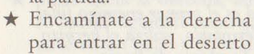
★ Antes de bajar por la escalera del árbol, salta hacia la izquierda y encontrarás unas cuantas monedas. Luego, sigue tu camino.

★ Ve hacia la izquierda sin atravesar el pasaje que desciende. Los murciélagos te perseguirán en cuanto te vean; golpéales cuando los tengas lo bastante cerca. Los monstruos rojos también intentarán acabar contigo, dando saltos de forma bastante descontrolada; extermínalos en cuanto tengas ocasión. En el extremo izquierdo está un caballero que lleva una armadura muy resistente.

★ Para derrotar al caballero, pulsa <Arriba> y B en el mando, con lo que no pararás de mover la lanza; mientras la muevas, estarás protegido de tu oponente, aunque puede que salte un par de veces para aplastarte. Una vez hayas acabado con él, encontrarás a la princesa; sigue el camino que conduce hacia arriba y a la derecha para alcanzar su trono. Después, baja por las escaleras hasta llegar a la puerta que estaba cerrada con llave y ábrela. ¡Por fin!, ya has entrado en el castillo; ve a la izquierda, entra en la taberna, y graba la partida.



Para entrar en el castillo, debes vencer primero al caballero con tu lanza.



★ Encamínate a la derecha para entrar en el desierto de Maugham (en el que morirás en pocos segundos), o a la izquierda, donde están las tiendas; si sigues en esa dirección, descubrirás la entrada trasera del castillo que viste al principio del juego (custodiada por dos soldados). Si bajas desde la zona de las tiendas y luego caminas un buen rato hacia la izquierda, entrarás en Lilypad, un poblado habitado por enanos con muchas tiendas que visitar; pero antes, compra todo lo que puedas en las tiendas del castillo.

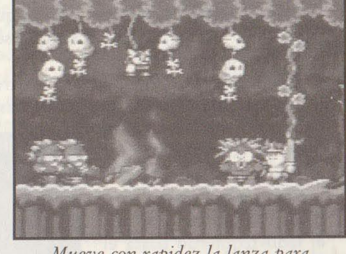
Lilypad: El poblado de los enanos

★ Mientras atraviesas el camino que lleva a Lilypad y subes por las plantas, tendrás que luchar con arañas y espíritus. No hay límite de tiempo, así que no te precipites. Tus adversarios son fáciles de vencer y te proporcionarán mucho oro, que podrás utilizar para comprar armas y

escudos mejores. Para pasar de una planta a otra, sube hasta arriba del todo y luego mantén presionado el botón direccional en el sentido en que se encuentre la planta a la que te interese subirte. No es necesario que pulses el botón de salto.

★ En Lilypad, el poblado de los enanos, tu primer objetivo es encontrar a un niño que ha sido raptado por un grupo de cazarrecompensas que se esconde en el extremo izquierdo. Entra en la posada, graba la partida, y luego dirígete al lugar donde se encuentran los cazarrecompensas.

★ Por el camino, te tropezarás con varios compañeros de los raptores, que van dando saltos y tirándote objetos bastante difíciles de esquivar; lo importante, en este caso, es ser agresivo. En consecuencia, corre hacia ellos y golpéalos con todas tus fuerzas, y no pares hasta que logres derrotarlos.



Mueve con rapidez la lanza para conquistar el campo de los cazarrecompensas y rescatar al niño.

★ En esta zona tienes muchas oportunidades de coger más monedas. Desde el poblado, camina hacia la izquierda y lucha con los enemigos que encuentres; cada uno de ellos reaparecerá dos o tres veces, así que sal de la pantalla y vuelve a entrar cuantas veces quieras hasta que consigas el oro que necesitas.

★ El campo donde se esconden los cazarrecompensas es fácil de conquistar. Quédate en el extremo inferior de la pantalla y mueve tu lanza en círculos (pulsando <Arriba>, y muy rápidamente, B en el mando). Tras derrotar a tres o cuatro cazarrecompensas, el resto escapará llevándose al niño consigo... pero lo devolverán, sano y salvo, al poblado. Habla con su padre y luego dirígete al extremo izquierdo para entrar en la taberna y grabar la partida.

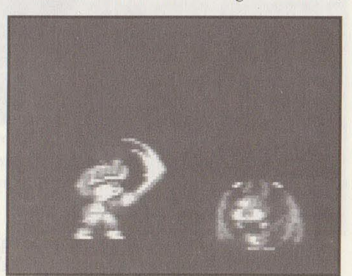
★ Ahora debes coger el tridente que está en la guarida de un monstruo temible. Ve hacia la derecha y habla con la hermana del niño para que le permita acompañarte —resulta muy útil a la hora de buscar puertas secretas y monedas de oro. Compra la poción en el edificio que está marcado por el número 7, y luego entra en la guarida del monstruo, que está a la derecha.

★ En el interior de la guarida del monstruo apenas verás nada. Ve hacia la

izquierda con rapidez —para esquivar a los enemigos— y salta sobre la palanca de color blanco, tras lo cual se abrirá una puerta a la izquierda. Atraviésala y derriba al murciélago que aparece a continuación. Utiliza el hechizo Tormenta de Fuego y la poción, si es necesario.

★ Una vez hayas acabado con el murciélago, obtendrás una lámpara con la que podrás iluminar todas las habitaciones que visites; afortunadamente, la lámpara no se apaga nunca, así que no te precipites en tus movimientos o perderás innecesariamente grandes cantidades de energía. Bien; ve hacia la derecha y baja por las escaleras; sigue en esa misma dirección, esquiva el enorme ladrillo que caerá del techo, baja, ve a la izquierda y vuelve a bajar. El ladrillo se deslizará por una tubería que llega hasta la entrada.

★ El camino de abajo, que va hacia la derecha y parte del lugar donde se queda atascado el ladrillo, te llevará hasta un corazón de gran tamaño, pero si quieres conseguirlo debes ir acompañado por el niño. Sube por las dos escaleras que vienen a continuación, déjate caer por el lado izquierdo hasta el muro de piedra. Ábrete camino con la espada y ve lentamente hacia la derecha hasta que el niño abra la puerta, que deberás atravesar para encontrar un cofre con un corazón de gran tamaño. Tras salir de la habitación, puedes tomar un atajo si te dejas caer por el lado derecho. Retrocede para conseguir que el ladrillo vuelva a bajar por la tubería, y si no te queda mucha energía, baja tú también por ella y desplázate hacia la derecha para atravesar la salida y dormir en la tienda; de paso, graba la partida.



Destruye al murciélago que está en la guarida del monstruo para obtener la lámpara.

★ Ha llegado el momento de buscar al enemigo final y coger el tridente. Ve hacia la izquierda desde la tubería, subiendo por las escaleras, y cuando llegues arriba del todo, déjate caer en esa misma dirección. Sigue el camino hasta que encuentres una palanca que está bloqueada por unas rocas. Si subes los escalones de la derecha, encontrarás un cofre que contiene un elixir, gracias al cual podrás recuperar toda la energía que hayas perdido. Luego, salta hacia la plataforma de color azul que

está a la izquierda de la palanca y, desde ella, súbete a la que sube y baja. Cuando te dejes caer para aterrizar sobre las rocas, éstas cederán bajo tu peso y podrás empujar la palanca, con lo cual unos bloques que están por encima de ti se volverán de color gris y podrás romperlos haciendo uso de tu espada. Si atraviesas la zona que ocupaban, accederás a una larga serie de plataformas que van hacia la derecha y gracias a las cuales accederás a una nueva área. La puerta que está en el extremo derecho te lleva fuera de la construcción, pero si te queda suficiente energía, debes dejarte caer hasta la tubería de abajo.

★ Las cabezas de color azul de esta área disparan flechas (al igual que las de antes), que puedes parar con tu escudo, aunque cuando recibas el impacto retrocederás un poco. Si te acompaña el niño, ve hacia la izquierda, porque te mostrará una puerta secreta. Tras ella encontrarás un cofre con un escudo que te protegerá más que el tuyo.

★ A la derecha, sobre una hilera de cabezas, entrarás en una habitación con cuatro palancas y cuatro lámparas. Debes empujar las palancas en un orden determinado, para abrir la tubería que está junto al muro del extremo derecho. Si cometes un error (las llamas se apagarán), sal de la habitación, vuelve a entrar y empieza de nuevo. Éste es el orden que debes seguir: salta por encima de la primera palanca, empuja la segunda, luego la tercera, la primera, y finalmente la cuarta. Al final de la tubería te esperan Gragg y Glagg.

★ Gragg y Glagg son dos enormes cabezas que escupen enormes ladrillos y piedrecillas. Ten preparado un hechizo y una poción (si dispones de ellos), quédate en la plataforma central y salta hacia la hilera de piedras que está encima de ti. Los ladrillos se deslizarán por el centro de la pantalla, por debajo de la plataforma, chocando entre ellos hasta volver a la boca de Gragg o de Glagg. Sigue saltando para esquivar las piedrecillas, y cuando los ladrillos vayan hacia uno de los dos monstruos, corre detrás de ellos. En el momento en que te coloques frente a Gragg y Glagg, golpéalos con la espada un par de veces, y retrocede rápidamente hacia la plataforma. Repite la



Sigue a los ladrillos en su camino de vuelta, ataca al monstruo y colócate de nuevo sobre la plataforma central.

operación hasta que hayas acabado con uno de los dos monstruos; entonces, los ladrillos saldrán únicamente de la boca del que quede y se moverán durante más tiempo por la pantalla, complicando las cosas en gran medida. Sigue al segundo ladrillo en su camino hacia el monstruo, y golpéalo una vez con la espada. Como esta segunda parte de la batalla es más larga y compleja, será aconsejable que hieras una vez a cada monstruo cuando los dos estén con vida. Tras destruirlos, obtendrás una importante suma de dinero y el tridente. Vuelve al poblado, graba la partida, compra mejores armas, y dirígete al castillo.

El regreso al castillo... y la primera visita al reino submarino

★ Cuando llegues al castillo, entra en la posada para grabar la partida. Ahora que posees el tridente, puedes nadar bajo el agua. Ve hacia el extremo izquierdo y atraviesa la entrada principal del castillo, que está custodiada por dos soldados. Luego, dirígete hacia la derecha, selecciona el tridente, y métete en el agua.

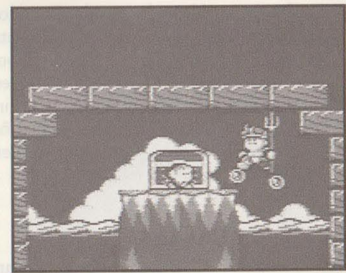
★ Algo importante para cualquier área submarina: de vez en cuando, verás a un pez rojo de gran tamaño que escupe peces más pequeños. Tendrás que golpearlo con el tridente seis o siete veces para derrotarlo, tras lo cual recuperarás toda la energía que hayas perdido.

★ Ve hacia abajo y verás el pasaje por donde pasaste al entrar en el castillo. Dirígete a la derecha y déjate caer; el muro de madera que forma una L invertida esconde algo muy habitual en las zonas que están bajo el agua... quédate debajo del muro y pulsa <Arriba> en el mando para entrar por la puerta secreta. Irás a parar a una habitación donde verás un cofre que contiene un montón de oro (¡600 monedas!). Como decía, hay muchas puertas de este tipo bajo el agua; para encontrar la siguiente, tienes que nadar hacia arriba y a la derecha desde el punto en que estaba el cofre, y atravesar un pasaje estrecho que está justo debajo de la superficie. Sigue hasta el extremo derecho y luego sube; verás un nuevo cofre, que contiene más de 600 monedas y un par de corazones pequeños.



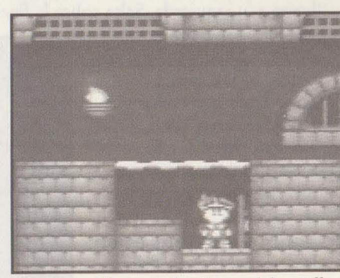
Busca las puertas secretas que están bajo el agua y tras las cuales se esconden cofres repletos de monedas de oro.

★ ¿Recuerdas el cofre al que no te podías acercar al principio del juego (custodiado por un mono)? Salta para pisar tierra firme otra vez, ve a la derecha, pasa por los dos bloques de piedra: el cofre está en el centro del segundo bloque. Métete en el agua otra vez y busca el pasaje que lleva al cofre, el cual conduce primero hacia la izquierda para luego seguir hacia arriba, formando un pequeño laberinto. Cuando subas, tendrás que atacar rápidamente al mono con la lanza; si no te queda mucha energía, puedes coger los corazones que te reportará la destrucción del mono. En el interior del cofre hallarás una armadura que necesitarás mucho más tarde. A la derecha, hay otros dos cofres que puedes alcanzar con facilidad y que contienen corazones de gran tamaño. Para llegar hasta el siguiente, tienes que encontrar la puerta secreta, que está en el pequeño pasaje que puedes ver justo encima del primer cofre. Tendrás que luchar con el monstruo rojo que custodia el pasaje, y luego atravesarlo por completo. El segundo cofre contiene más de 700 monedas; a su derecha hay un área con un muro de madera en forma de U. Si te agachas a su lado y luego saltas rápidamente, encontrarás más de 300 monedas.



Destruye a este mono para conseguir la armadura Pygmy otra vez; luego, vuelve a por los corazones.

★ Tu siguiente objetivo es la entrada al templo de Poseidón. Para llegar hasta ella, debes tener el amuleto, y antes de conseguirlo, debes ir hasta Alsedo para



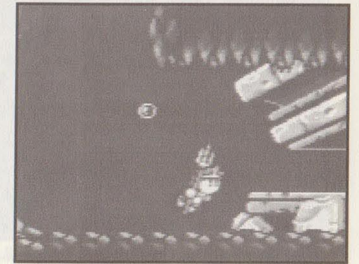
Regresa a la segunda piscina del castillo, tridente en mano, y busca el corazón de gran tamaño.

grabar la partida en la posada. Cuando te despiertes, colócate entre las dos estatuas y pulsa <Arriba> para entrar en el área del hada; luego, ve hacia la izquierda y accederás al calabozo del castillo, en cuyo interior hay dos zonas submarinas. Si no tienes el tridente te limitarás a flotar, pero si dispones de él, podrás sumergirte y empujar la puerta que conduce hasta un corazón de gran tamaño. Después, ve a la izquierda y encontrarás el área submarina siguiente, que te llevará a un nuevo mundo.

El templo y Poseidón

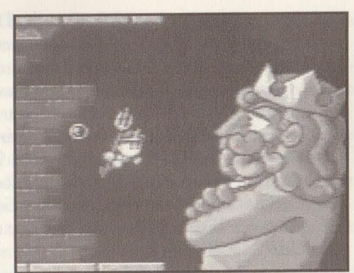
★ Tras entrar en la segunda zona submarina, busca el pergamino del hechizo del Trueno y nada hasta la superficie. Encamínate hacia la izquierda y encontrarás un cofre con una espada Pygmy, que necesitarás mucho más adelante. El amuleto se encuentra en el extremo derecho; por el camino, verás una cabaña que está sobre una isla. En su interior descubrirás a una mujer que te dirá dónde está exactamente el amuleto si le das la ocarina; no volverás a necesitarla, pero si la quieres conservar de todas maneras, puedes hacerlo, que para eso estamos nosotros. A ver, te dirá lo siguiente: «Hay una puerta escondida entre cuatro palmeras. En su interior está el amuleto.» Las cuatro palmeras de las que habla están en el extremo derecho; colócate entre ellas y pulsa <Arriba> hasta que encuentres el cofre que contiene el amuleto. Cuando te hayas hecho con él, retrocede una pantalla a la izquierda, sumérgete en el agua y busca la entrada del templo submarino. Una vez en su interior, atraviesa el primer pasaje que veas, que primero va hacia arriba y luego a la izquierda. Salta sobre la flecha y conseguirás recuperar toda la energía que hayas perdido por el camino. Para derrotar a los cráneos de esta área, debes golpearlos y retroceder varias veces. En el extremo derecho hay 100 monedas de oro, pero no te molestes en cogerlas si no las necesitas.

★ Vuelve al agua y nada hacia la derecha. Debajo de ti verás tres pasajes; al final del central hay un cofre que contiene un corazón de



Cuando lleves el amuleto, descubrirás la entrada del templo submarino.

gran tamaño. El de arriba y el de abajo ocultan un orbe de color rojo y una hélice. Debes destruir todos los orbes rojos del área para poder acceder a la siguiente, así que nada contra la corriente que causan las hélices hasta que se detengan el rato suficiente como para que puedas destruirlos todos. Tras atravesar el área de las bolas rojas, ve por el pasaje de arriba y encontrarás un cofre con un hechizo que te permitirá volver de golpe a la última taberna que hayas visitado. Regresa al pasaje inferior y síguelo hasta que salgas del agua. A la izquierda encontrarás un cofre que contiene un elixir; cuando lo hayas cogido, entra en el área siguiente, ocupada por una hélice que custodia otro cofre, que por el momento debes ignorar (ya tendrás tiempo de cogerlo después de hablar con Poseidón). Sigue golpeando todos los orbes rojos que encuentres hasta que veas una habitación donde hay cuatro hélices y un enorme pez rojo. Destrúyelo y obtendrás un corazón de gran tamaño; luego, entra por el pasaje de abajo, al final del cual te encontrarás con Poseidón (¡no te asustes, que está de tu parte!). Poseidón te ordenará buscar las botas del oasis, que se encuentran en un cofre fuera de tu alcance por culpa de la persistente hélice (que ya se ha detenido). Es un largo viaje, pero puedes volver inmediatamente utilizando el hechizo pertinente (tras haber cogido las botas). ¡No te olvides de grabar la partida!



Habla con Poseidón y luego vete a buscar las botas del oasis.

El desierto de Maugham

★ Tras grabar la partida y descansar en la posada, ponte las botas del oasis y compra una poción en la farmacia (que está escaleras abajo). El desierto de Maugham se halla a la derecha de la posada.

★ Deberás ser agresivo con los cangrejos; golpéalos en cuanto los veas, y no pares hasta que hayas acabado con ellos.

★ Después de haber atravesado unas cuantas pantallas del desierto, entrarás en una zona subterránea. Quédate junto al muro y salta para encontrar unas monedas inicialmente escondidas; luego, vuelve a la platafor-

ma que va hacia arriba y súbete a ella. Dirígete a la derecha y encontrarás un cofre que contiene un pergamino donde está escrito un hechizo. Ve hacia la izquierda, salta de plataforma en plataforma —esquivando los murciélagos— y no te detengas hasta que llegues arriba del todo; entonces, salta hacia la derecha y llegarás a la superficie. Las escaleras que van hacia abajo y que verás a continuación te llevan hasta un cofre que esconde un hechizo de protección. Más adelante hay una puerta y, de nuevo, el agua. No hay nada de valor tras la puerta (al menos, nada que yo haya podido ver), pero si seleccionas el tridente, podrás meterte en el agua y buscar la llave del Sol, que necesitarás para entrar en la pirámide.

La pirámide y la esfinge

★ Tras coger la llave del Sol, atraviesa la puerta principal de la pirámide; verás que no hay nada, ni a la izquierda ni a la derecha. Sube por la cuerda que está en el centro, y ándate con mucho cuidado con las cabezas que disparan flechas. El cofre de la izquierda contiene la llave de la Luna, que abre la puerta que está a la derecha de la que has atravesado en primer lugar. Ve hacia la derecha, déjate caer, empuja la palanca y dirígete a la izquierda. Sólo hay un camino que lleve a la esfinge.

★ El techo, lleno de pinchos, puede infligirte serias heridas; va descendiendo poco a poco, y luego sube aún más lentamente. Quédate en las zonas más bajas y agáchate, para luego saltar hacia la siguiente zona baja y agacharte de nuevo. Puedes dar saltos pequeños presionando leve y rítmicamente el botón correspondiente, lo cual evitará que resultes herido.



Debes saber qué contestarle a la esfinge para seguir explorando la pirámide.

★ La habitación que hay antes de la esfinge contiene varias momias; para eliminarlas, súbete a las plataformas más altas y golpéalas en la cabeza con la espada.

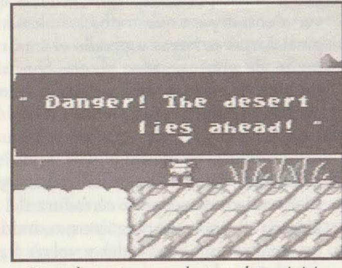
★ La esfinge te hará cinco preguntas. Si consigues contestar por lo menos cuatro correctamente, te permitirá continuar; de lo contrario, tendrás que volver a empezar desde la entrada de la pirámide. Éstas son las preguntas... y las respuestas correctas:

— «Which of these items is not sold at the Wanderer weapon shop?» («¿Cuál de estos objetos no se vende en la tienda del mercenario?»). La respuesta es «TRIDENT».
— «Which of these stores does not sell weapons?» («¿En cuál de estas tiendas no se venden armas?»). La respuesta es «FELISSIMO».
— «Which of these monsters did you battle first?» («¿Con cuál de estos monstruos luchaste primero?»). La respuesta es «MYCONID».
— «What's the first type of magic you acquired?» («¿Cuál fue el primer poder mágico que conseguiste?»). La respuesta es «FIRE STORM».
— «What's the name of the queen in the elf village?» («¿Cuál es el nombre de la reina del poblado de los enanos?»). La respuesta es «ELEANORA».
— «After defeating Gragg & Glagg, what did you receive?» («¿Qué recibiste tras derrotar a Gragg y Glagg?»). La respuesta es «AMULET».
— «What item helped you to traverse Maugham Desert?» («¿Qué objeto te ayudó a atravesar el desierto de Maugham?»). La respuesta es «OASIS BOOTS».
— «Which key do you need to enter the Pyramid?» («¿Qué llave necesitas para entrar en la pirámide?»). La respuesta es «SUN KEY».
— «What's the name of the dwarf village?» («¿Cómo se llama el poblado de los enanos?»). La respuesta es «LILYPAD».

Tras contestar correctamente, la esfinge te permitirá entrar en una habitación donde encontrarás la llave de la Estrella, que abre la puerta que está a la izquierda de la entrada que pudiste atravesar gracias a la llave del Sol.

★ La habitación de la llave de la Luna contiene un cofre con un escudo Pygmy, que utilizarás más adelante.

★ La llave de la Estrella abre la primera puerta (contando desde la izquierda) de la pirámide. El pasaje que hay detrás de ella, y que va hacia arriba, te conducirá a una nueva área.



Cuando estés cayendo por el precipicio, mantén presionado el botón derecho y encontrarás unas cuevas que esconden objetos muy valiosos y un corazón de gran tamaño.

★ Ve a la izquierda y encontrarás un precipicio; en el letrero del borde hay el siguiente mensaje: «Danger: The Desert Lies Ahead» («Peligro: el desierto está ahí delante»). Si te dejas caer por él, acabarás a la derecha de la pirámide; cuando estés descendiendo, pulsa <Derecha> en el controlador y podrás entrar en una gran cantidad de pasajes secretos. En el primero, encontrarás un objeto que aumentará la potencia de tus hechizos; en el segundo, podrás coger otro objeto, que mejorará en dos puntos la dureza de tu escudo.

★ Entra por la puerta de la llave de la Estrella otra vez y sube hasta arriba del todo. Esta vez, dirígete a la derecha, donde encontrarás Begonia, el poblado de los dragones. Entra en todas las tiendas para comprar armas y escudos mejores que los que llevas, y no te olvides de visitar la farmacia, que está en la esquina inferior izquierda. Después de haberte gastado todo el dinero, ve a la posada y graba la partida.

★ Habla con el dragón viejo y conseguirás un brazalete; entonces podrás entrar en el Mundo de Hielo, que está en el calabozo del castillo. La puerta que se encuentra cerca del extremo superior del lugar te llevará de vuelta a la fortificación. Desde ese punto, ve hacia la derecha, entra en la torre y atraviesa la puerta que verás a continuación... y que te llevará al calabozo. Una vez dentro, ve hacia la derecha hasta que encuentres un pasaje que desciende; síguelo, y a partir del cuarto bloque, procura no romper ninguno. Tras pulverizar el cráneo, selecciona el tridente y destruye la columna. Después, utiliza la lanza para romper los bloques que hay detrás, creando una escalera por la que puedas subir. Si rompes demasiados, tendrás que salir de la habitación y volver a entrar para que todos los elementos recuperen su posición original. Una vez hayas superado el área, encontrarás un cofre con un corazón de gran tamaño, y otro con un pergamino que contiene un hechizo que hace temblar el suelo (¡deberás dar un salto muy grande para alcanzarlo!).

El Mundo de Hielo, Childam, y el Castillo de Hielo

★ El brazalete derretirá la cerradura del Mundo de Hielo. El área está plagada de enormes pingüinos; cuando los golpees, darán un salto, así que tendrás que retroceder y volver a golpearlos para evitar recibir algún daño.

★ El camino que conduce a Chidam es fácil de recorrer. Cuando llegues, entra en todas las tiendas para aumentar la potencia de tus armas (¡compra el agua sagrada!) y graba la partida.

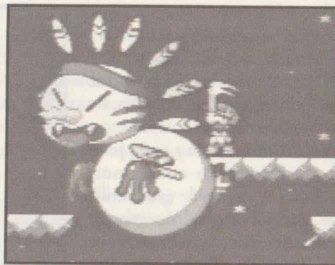
★ El Castillo de Hielo está a la derecha del poblado. Al principio, tienes que ir todo recto... ¡si es que consigues acostumbrarte a caminar por encima del hielo! Para evitar perder el control, salta de vez en cuando.



Debes coger las gemas doradas y azules para abrir la puerta que lleva hasta el enemigo final.

★ Los monos albinos te proporcionarán corazones, que te serán de gran utilidad si tu nivel de energía desciende de forma preocupante. Tienes que ser agresivo cuando luches con ellos, y golpearlos cuantas veces sean necesarias para derrotarlos.

★ Tras subir en el segundo ascensor, deberás enfrentarte a un montón de monos, monstruos de nieve y plataformas. Ve hacia la escalera de la izquierda, y luego a la derecha para eliminar al mono. Retrocede unos pasos, corre, y salta sobre el punto de partida. Una vez hayas tocado el suelo, salta otra vez para no resbalar y prepárate para luchar con dos monos más. Tras subir por la segunda escalera, y en la esquina superior derecha, verás una habitación. Entra en ella y elimina al monstruo de nieve, con lo que recuperarás toda la energía que hayas perdido por el camino; también encontrarás un cofre que contiene unas botas Pygmy (que necesitarás más tarde). Encamínate hacia la izquierda, sube por la escalera y entra en la habitación, que alberga una gema. Si pensabas que los monstruos del exterior eran duros de pelar, espera a ver el que te aguarda aquí, que es mucho mayor aunque se comporta de forma similar a los demás. Utiliza los hechizos si es necesario. Cuando acabes con él, recibirás un elixir; después, sube por la cuerda y podrás coger la gema de oro que está en el interior del cofre. Haz lo mismo en la habitación de la izquierda para encontrar una gema de color azul (donde tendrás que luchar con un mono enorme). Si tu nivel de energía es bajo, siempre puedes volver a la habitación del extremo superior derecho para recuperarte (la que está a su izquierda también esconde un cofre que contiene un corazón de gran tamaño). Las gemas son necesarias para abrir la puerta que está por encima del centro del nivel. Sube por los escalones cuidadosamente, y luego ve a izquierda y derecha para colocar las gemas en los lugares apropiados. Cuando lo hayas hecho, aparecerá una puerta en el centro, que te llevará hasta un ascensor... ¡y a Ice Bomber!



Deslízate por debajo de Ice Bomber y luego salta para atacarlo por detrás.

★ Ice Bomber es un enorme pájaro de ascendencia india, que vuela de un lado al otro y ocasionalmente dispara bolas de nieve. Su punto débil es la cabeza, y la única forma de golpeársela consiste en subirte a las plataformas que van apareciendo a medida que la pantalla se mueve hacia la derecha. El hechizo protector es muy efectivo a la hora de romper las bolas de nieve. Si Ice Bomber retrocede cuando acabas de saltar hacia su cabeza, golpéale tres o cuatro veces con la espada y luego apártate. Ah, no te preocupes por tus hechizos, porque ya los recuperarás mientras duermes. Cuando hayas destruido a Ice Bomber, volverás a Chidam. No tienes que grabar la partida de momento, a no ser que estés realmente nervioso. Entra por la puerta que acaba de aparecer a la izquierda de la posada y acabarás llegando al castillo. Deberás llevarle el hacha al dragón viejo, lo cual te resultará bastante sencillo si utilizas el hechizo apropiado. Después de que el dragón te haya dado detalles acerca de lo que debes hacer en tu próxima misión, coge todos los objetos de la farmacia; luego descansa y graba la partida en la posada. Cuando despiertes, vuelve con el dragón si quieres que su nieto te acompañe, aunque personalmente considero que se trata más bien de una distracción que de una ayuda.

Wonder Boy contra el volcán

★ La urna de fuego ha sido robada y se halla escondida en el volcán. Para entrar en él, debes haber recogido con anterioridad todos los objetos Pygmy. Ve hacia el poblado que está a la derecha y deténte cuando encuentres una casa de reducidas dimensiones.

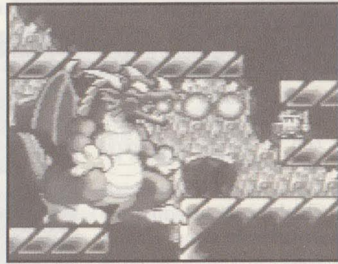
★ En el interior del volcán encontrarás un camino recto repleto de enemigos. Los hombres que escupen fuego saltan en cuanto los golpeas, así que ándate con cuidado; por cada uno que derribes, ¡recibirás 1.000 monedas de oro! Los pájaros de fuego se comportan de forma similar. De todas maneras, es más seguro meterse en los lagos de fuego y correr que plantarle cara a los enemigos.

★ En el primer piso encontrarás un hechizo que le dará mayor poder a tu espada durante unos segundos. Sigue avanzando hacia la izquierda y salta sobre la palanca; después, ve en dirección opuesta. Para llegar hasta el enemigo final tienes que ir buscando todas las palancas del área y dejarte caer siempre que te sea posible.

★ Las serpientes darán un salto después de que las hayas golpeado, así que ve con cuidado y retrocede en el momento apropiado. Si tienes problemas a la hora de atravesar la zona que ocupan las serpientes, intenta pulsar leve y repetidamente el mando, presionando <Abajo>.

★ Tras alcanzar el extremo inferior y empujar la palanca, encontrarás una plataforma que va hacia arriba. Tras subir montado en ella y correr hacia la izquierda, encontrarás la última palanca que hay antes del enemigo final. La piscina que se halla a su izquierda es, en realidad, la entrada de una habitación secreta, donde encontrarás un cofre con un corazón de gran tamaño, gracias al cual el combate con enemigo final te resultará más llevadero. Tendrás que entrar dos veces por la puerta de esta área para pasar a la siguiente.

★ Verás que hay una puerta de salida en el interior del cuadrado formado por unos bloques que puedes romper con tu espada; no la atravieses de momento (si lo haces, sal inmediatamente). ¿Te has dado cuenta de que no has encontrado la urna de fuego? Corre hacia la izquierda y súbete a la plataforma que va hacia abajo, que es en realidad un palanca para romper los bloques que forman el muro que se encuentra a la izquierda de las dos serpientes. Tras el muro, hallarás un cofre que contiene un elixir; cógelo y atraviesa la puerta de abajo. A la derecha de este pasaje está el enemigo final: Tyrant Dragon.



El escudo te protegerá de las llamas del dragón.

★ Tyrant Dragon es fácil de vencer, porque tu escudo te protegerá de sus llamaradas. Quédate sobre las dos plataformas de la izquierda (o las de la derecha), y en cuanto se te acerque, salta sobre él para golpearle la cabeza; luego, vuelve a la plataforma. Como ya hemos dicho, el escudo te protegerá de sus llamas... pero, aun así, no te acerques demasiado a él.

También puedes subirte a la plataforma más alta de todas y golpearle la cabeza con la espada, pero lo malo es que no suele acercarse lo suficiente como para que puedas llegar a herirlo. Una vez hayas acabado con él, regresa al poblado y dale la urna de fuego a Blacksmith (que está justo encima del dragón viejo). Ve a la farmacia para recuperar todos los objetos que hayas utilizado, y luego a la posada para descansar y grabar la partida.

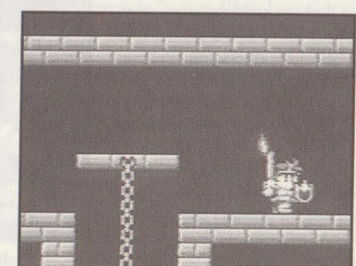
La búsqueda del Omnipotente Rey de los Demonios

★ Si sólo tienes 8 o 9 corazones de gran tamaño, relee la primera sección del capítulo para recordar cómo puedes conseguir unos cuantos más y algún que otro objeto igualmente valioso.

★ La batalla final se desarrolla en el aire. Ve hacia la torre que está junto el castillo de Purapril y sube por las escaleras hasta llegar al tejado. Atraviesa el arco de la izquierda, pulsa <Arriba> y dispara sobre las nubes. El cofre que hay arriba contiene un corazón de gran tamaño.

★ Los caballeros van bajando a tu encuentro mientras tú subes; son de los que dan un salto después de recibir un golpe, así que ve con cuidado.

★ En el interior del castillo hay un laberinto de pasajes. El primer enemigo que encontrarás es un enorme murciélago, que, una vez derrotado, te proporcionará una gran cantidad de corazones. Sabrás que vas en la dirección correcta cuando veas a un demonio de color verde realmente difícil de vencer; no te proporcionará energía, pero sí un montón de monedas (entre 1.500 y 2.000), así como puntos de hechizo con los cuales recuperarás algo de tu poder.

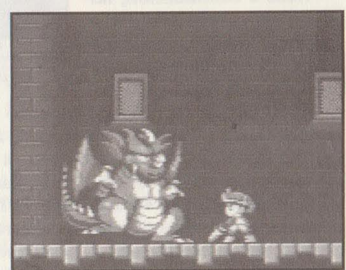


Poco después de haber entrado en el castillo, tendrás que atravesar un laberinto muy confuso.

★ No es muy difícil atravesar el laberinto cuando sabes por dónde tienes que ir, claro. Si continúas en la misma dirección o te equivocas de camino, acabarás dándote cuenta de que avanzas en círculo. El camino a seguir es el siguiente: déjate caer por el primer hueco, dirígete hacia la derecha, sube por la cadena, ve a la derecha, sube por la cadena, encamínate a la izquierda,

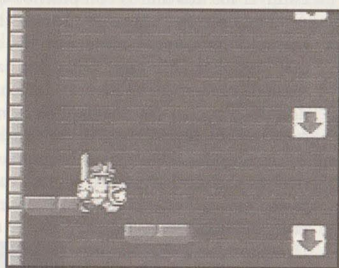
sube por la cadena, ve hacia la derecha (por encima del hueco) y sube por la cadena.

★ Súbete al monopatín (por llamarlo de alguna manera) y agáchate para esquivar los dos muros con pinchos que vienen a continuación. Cuando el monopatín alcance el lado derecho del área otra vez, bájate de él y ponte las botas que están dentro del cofre. Ve hacia la izquierda hasta que puedas dejarte caer; verás una cadena y una pequeña plataforma fuera de tu alcance. Ve hacia la derecha hasta que puedas dejarte caer, y después sigue en esa misma dirección hasta que llegues de nuevo a la zona del laberinto del castillo. Ve hacia la derecha y súbete al monopatín; esta vez, manténte en él hasta que te coloques delante de la cadena que no podías alcanzar. Tienes que calcular bien el salto hacia la plataforma que está bajo la cadena, y subir. Luego, encamínate a la derecha, cuélgate de la cuerda y deslízate por ella hasta que veas un cofre, que contiene una armadura. El estrecho pasaje de la izquierda parece exigir que te reduzcas de tamaño, pero es algo que no puedes hacer mientras llevas la espada. Así pues, entra por la puerta, ve hacia la derecha y atraviesa la puerta siguiente. ¿Será la salida? Pues no. Vuelve a pasar por la puerta y sube por la cadena. El pasaje de la izquierda es una trampa que te llevará de nuevo al punto de donde partiste. Dirígete a la derecha y acaba con las criaturas de color rosa; verás que hay dos cuerdas que puedes utilizar para deslizarte. La de la izquierda te llevará hasta un cofre que contiene un escudo; la de la derecha te permitirá seguir adelante. Prepara un hechizo cualquiera, y cuando subas por la cuerda, conjúralo para destruir a los monstruos que irán apareciendo en tu camino. Cuando llegues arriba del todo, déjate caer por el lado derecho y abre el cofre. Utiliza la misma técnica para alcanzar la puerta que está encima de la cuerda de la derecha. Si no te sueltas de la cuerda, agárrate bien hasta que vuelva a levantarse; si te caes y no puedes subirte a ella otra vez, sal de la habitación y vuelve a entrar para empezar desde el principio.



Si luchas con el dragón púrpura varias veces, te dará un corazón que te permitirá recuperar toda la energía perdida.

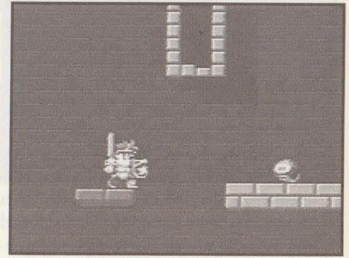
★ Tras atravesar unas cuantas puertas, te enfrentarás a dos calaveras. Si no te queda mucha energía, utiliza la poción; si no dispones de ella y tampoco tienes el elixir, conjura un hechizo que te haga retroceder. No hay ningún método fácil para derrotar a estas criaturas, pero al menos, no te causan grandes daños. Asegúrate de que tienes todos los objetos que has cogido en este nivel y de que están seleccionados en el menú, y utilízalos para atacar.



Sigue saltando rápidamente de plataforma en plataforma cuando éstas dejen de moverse.

★ El enorme dragón púrpura viene a continuación; las buenas noticias son que te proporcionará un montón de corazones cuando lo destruyas. Tendrás que luchar con él nada menos que 15 veces, pero una vez te hayas aprendido sus movimientos, saldrás victorioso sin sufrir daño alguno. Si lo golpeas rápida y constantemente mientras te acercas a él, podrás ir empujándolo hasta que esté acorralado; entonces reduce el ritmo. Tras eliminarlo, recibirás una bolsa de monedas de oro, además del corazón que ya hemos mencionado. Para volver a luchar con él, déjate caer por el lado izquierdo, pero ve practicando con el puzzle que hay arriba hasta que sepas completarlo.

★ La zona de las plataformas móviles no te resultará fácil de atravesar aunque conozcas el truco. En fin; saltando de plataforma en plataforma, subirás hasta lo alto del área. Cuando saltes de una, avanzará hasta colocarse en otra posición, a la que tendrás que dirigirte inmediatamente después. No des saltos muy grandes o acabarás estrellándote contra el suelo. Cuando llegues arriba del todo, una



Dar un salto lo suficientemente largo para llegar hasta esta plataforma es uno de los aspectos más difíciles del juego.

de las plataformas se desplazará hacia la derecha (en lugar de hacia arriba); súbete a ella y deja que te lleve por el camino que está marcado por las flechas. Cuando hayas alcanzado el muro inferior, salta hacia la derecha y colócate sobre la plataforma, que desaparecerá rápidamente en cuanto una criatura caiga sobre ella. Tendrás que utilizar las dos plataformas de este área para poder llegar a lo alto otra vez. Salta hacia el muro, y desde allí hacia la izquierda para subirte a la cuerda, que te llevará hasta la puerta tras la cual se esconde el enemigo final.



Cuando destruyas la tercera cabeza que aparece, acabarás con el monstruo.

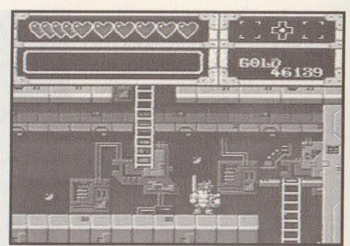
★ El Omnipotente Rey de los Demonios parece realmente peligroso... ¡pero no lo es! Tiene tres cabezas que van saliendo progresivamente, y se mueve de un lado al otro mientras dispara bolas de fuego. Salta y golpéale la cabeza hasta que se le caiga (nada de sangre), tras lo cual saldrá volando al tiempo que escupe fuego. Deberás seguir golpeándole la cabeza hasta que hayas acabado con ella, y utiliza el hechizo si es necesario. Una vez hayas destruido a las tres cabezas... ¡se habrá acabado todo! Si ves que estás a punto de perder una vida, utiliza un hechizo que te devuelva a lugar seguro para que no pierdas ninguno de los objetos ni dinero. No te olvides de coger la poción y el elixir en el poblado. Cuando hayas vencido al monstruo, tendrás que volver al arco, pero el campo de fuerza habrá desaparecido ya. Primero, vuelve al castillo de Purapril, descansa en la posada y graba la partida. Utiliza el hechizo para que el viaje te resulte más corto.

Biomeka: ¡La batalla final!

★ Con el nivel de energía al máximo, y la poción y el elixir en tu poder, regresa al arco y pulsa <Arriba> para salir volando. Dirígete a la izquierda y entra en el ascensor. ¡Increíble! En la siguiente habitación hay cuatro escaleras; la del centro lleva al enemigo final... pero antes de subir por ella, tendrás que derrotar a algunos enemigos ya conocidos que se esconden al final del resto de escaleras. La del extremo izquierdo

te conducirá a un enfrentamiento con Myconid; podrás destruirlo con un solo golpe. Ice Bomber también te está esperando, al igual que Tyrant Dragon, Gragg y Glagg; necesitarás dos golpes para acabar con ellos.

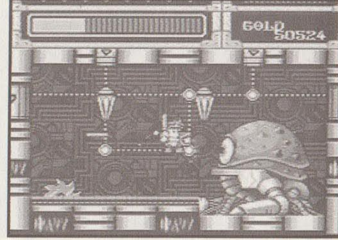
★ Tras derrotar a los cuatro monstruos, podrás enfrentarte al enemigo final. Biomeka da inicio a su secuencia de ataque del que no podrás librarte hasta que el príncipe venga a echarte una mano. Asegúrate de tener 10 corazones antes de entrar en la habitación, o perderás una vida. Puedes obtener más energía derrotando a los enemigos que te esperan al final del resto de escaleras. Después de que el príncipe haya destruido el cañón, tu nivel de energía volverá a estar al máximo. El ojo azul es el punto débil de Biomeka; quédate delante de él y golpéale en el ojo mientras esquivas los rayos láser y destruyes los cañones. Tras recibir 16 golpes, cambiará de posición y de apariencia, perderá el escudo de metal y añadirá nuevos obstáculos. El suelo se convertirá en una cinta transportadora que te arrastrará hacia la izquierda, mientras te persigue una cuchilla que se mueve de un lado al otro. También te atacarán otros dos cañones láser. Utiliza los hechizos, las pociones —y tus reflejos— hasta que hayas acabado con todo. Si saltas constantemente sobre el lado derecho de la cinta transportadora, conseguirás que ésta se mueva más lentamente, aunque seguirás teniendo que esquivar los rayos y la cuchilla. El hechizo Trueno destruirá los cañones... pero para tu desgracia, reaparecerán muy pronto; utiliza constantemente el hechizo que proporciona mayor fuerza a tu espada para enfrentarte a todos los enemigos sin perder terreno. Si destruyes a Biomeka, verás unos larguísimos títulos de crédito, pero no desesperes, que a continuación viene una excelente secuencia de animación.



Cada uno de los pasajes de esta área conduce a un enemigo con el que ya te has enfrentado anteriormente.



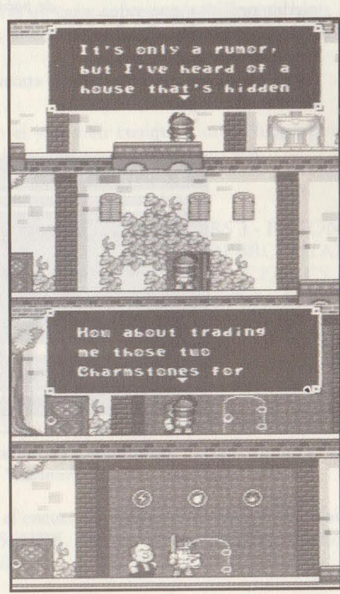
El príncipe reaparece para echarte una mano, pero lo perderás de vista otra vez.



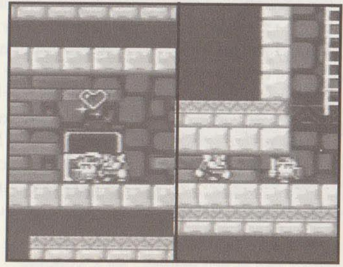
Salta sobre la cinta transportadora, destruye los cañones, y dispara sobre Biomeka. Repite hasta acabar con él.

¡Secretos increíbles!

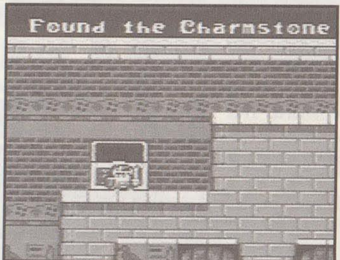
★ **¡La ventaja de perder tamaño!** Tal vez te habrás dado cuenta de que hay muchos pasajes estrechos a los que no puedes acceder porque eres demasiado alto. ¡Pero ahora tienes el poder de cambiar de tamaño a voluntad! Tras entrar en la casa que te ofrece esa posibilidad, regresa a la guarida del monstruo —que está cerca del poblado de los enanos—, e invita al niño a acompañarte. Tras bajar por el primer grupo de escaleras, entra en el pasaje que está a la izquierda y encontrarás una puerta muy pequeña, tras la cual se esconde un cofre que contiene un corazón de gran tamaño. Vuelve al poblado del dragón, y tras sumergirte en el agua, dirígete a la izquierda y desciende hasta el punto en que se encuentran las dos estatuas. Salta sobre la pa-



lanca, baja otra vez, y atraviesa el pasaje de la izquierda. No tengo idea de cómo se puede coger el cofre que está arriba (habrá alguna puerta secreta, quién sabe...), pero si subes por la cuerda, llegarás a una zona con cuatro puertas que conducen a otros tantos cofres así que no te preocupes por el que se te resiste. En el interior de dichos cofres, encontrarás montones de oro y una piedra preciosa que vale... 500.000 monedas. Camina por el muro que está a la izquierda de las cuatro puertas y encontrarás otro cofre, que contiene un corazón de gran tamaño.



Una vez que te hayas reducido de tamaño, podrás atravesar pasajes inicialmente inaccesibles en un montón de poblados, y así conseguir corazones y otros objetos.



¡Vuelve a la pirámide —debidamente reducido— y encontrarás 500.000 monedas!

¡SECRETOS INCREÍBLES!

UNA SELECCIÓN DE LOS MEJORES TRUCOS Y CÓDIGOS DE ACCESO

After Burner II

Selección de nivel. Cuando aparezca el mensaje «Start» en la pantalla de presentación, pulsa C, y luego A y B (sin soltar C). Si después presionas <Start>, accederás a una pantalla que te permitirá acceder a cualquier nivel.

Air Diver

Modos secretos. Nada más empezar la partida, dirígete a un área en cuyo mapa no hay enemigos. Pulsa <Start>, A, B, C, B, A, A, B, C, B, A y B; luego, suelta <Start>. Si a partir de entonces presionas <Start>, serás invulnerable; si pulsas A, obtendrás un caza; si presionas B, llegarás hasta la nave nodriza; con C alcanzarás directamente la pantalla donde se encuentra el enemigo final.

Back To The Future 2

Cómo pasar niveles. Detén el juego en cualquier nivel, luego pulsa <Arriba> y A, <Abajo> y A, <Izquierda> y A, <Derecha> y A.

Bulls Vs. Lakers

Códigos. BULLS 3 - SUNS 1: KXOVPBBB. LAKERS 3 - PISTONS 1: NLOWFBBL. BLAZERS 3 - CELTICS 0: DBOBPBBC. UTAH JAZZ 3- BUCKS 0: WVOB5BB. SUPER-SONICS 3 - CELTICS 0: GQOBKBBJ. 76ers 3 - LAKERS 1: J80V5BBB. PISTONS 3 - JAZZ 0: ISOV5BBB.

Centurion-Defender of Rome

Código. Para empezar con todos tus niveles al máximo, 11 legiones y 35.000 talentos, entra el siguiente código: TAGY-V6P5-QAAA-AH3K-VKVA-MIES.

Cyberball

Códigos. Para participar en el encuentro final con los Minnesota Maulers, entra el código P5BB B5PS IHEX. Para ver la secuencia de animación final, teclea CGBB B8FB BB2V.

David Robinson's Supreme Court Basketball

Códigos. Para participar en la última competición, introduce el siguiente código: UAR123YIF.

Ecco

Códigos. TROPICAL STAGE. Island Zone: BDTILFBW; DEEP WATER: UWFQLFBC. PREHISTORIC SECTION. Jurassic Beach: QUYARCBCB; Pretanodon Pond: QWSERCBC; Origin Beach: TSPIRCBC; Trilobite Circle: ATHNRCBH; Dark Water: USCRRCBZ.

Fire Shark

Dos vidas extra. Consigue las mejores armas, y con ellas, derrota al general Porter de Yonemaru: obtendrás dos vidas a cambio.

Ghouls and ghosts

Invulnerabilidad y acceso directo a la batalla con el enemigo final. En la pantalla de presentación, pulsa A cuatro veces y después <Arriba>, <Abajo>, <Izquierda> y <Derecha>. Escucharás una melodía. A partir de ese momento, pulsando B y <Start> conseguirás ser invulnerable, y si presionas <Derecha>, <Arriba>, A y <Start> al mismo tiempo, llegarás a la última pantalla del juego.

The Immortal

Códigos. NIVEL 2: 757fc1006f70; NIVEL 3: 6e1eC210000e10; NIVEL 4: d9be53101eb0; NIVEL 5: b57f9430000eb0; NIVEL 6: 563ff53010a41; NIVEL 7: c250f630101ac1; NIVEL 8: e011f73017bc1.

Insector X

Ilimitadas posibilidades de continuar. Cuando aparezca el mensaje «Press Start Button to Continue», pulsa <Abajo>, <Arriba>, <Izquierda> y C.

Klax

Mayor dificultad. En la pantalla de presentación, pulsa <Arriba> e <Izquierda> en el mando, mientras mantienes presionados los botones A, B, C y <Start>.

Lotus Turbo Challenge

Códigos. Carrera 2: SLEEPER. Carrera 3: HERBERT. Carrera 4: BUSINESS. Carrera 5: APPLEPIE. Carrera 6: STANDISH. Carrera 7: MALLOW. Carrera 8: TEA CUP.

Mercs

Enemigos más duros. Empieza la partida en el modo habitual, y entonces pulsa A, B, C y <Start>. Todos tus enemigos, incluidos los finales, se moverán más rápido y esquivarán tus ataques de forma más inteligente.

Musha

Selección de nivel. Haz un «Reset» cuatro veces, y luego pulsa <Abajo> e <Izquierda>. Para terminar, ve al menú de opciones para elegir el nivel por el que quieras empezar.

Out Run

Incrementar la dificultad del juego. Pulsa C diez veces en la pantalla de presentación.

Predator 2

Códigos. Nivel 2: KILLERS. Nivel 3: COMOUFLAGE. Nivel 4: LOS ÁNGELES. Nivel 5: SUBTERROR. Nivel 6: TOTAL BODY.

Quad Challenge

Códigos para la carrera normal. 2: ECGT; 3: M4SR; 4: DTXG; 5: 9F2J; 6: 13RB; 7: PNF5; 8: CR11; 9: 5JE8; 10: 8SWG; 11: HGLY; 12: Q44E; 13: WHCM; 14: TVGZ; 15: SNDN; 16: B16A.

Códigos para la carrera difícil. 2: LTR9; 3: 693F; 4: JVSU; 5: TENF; 6: ERU7; 7: DH2F; 8: YZ25; 9: AGT3; 10: PB4V.

Revenge of Shinobi

Shurikens ilimitados. En la pantalla de opciones, haz bajar el número de shurikens a 00; espera diez segundos y verás como el 00 se convierte en el símbolo del infinito.

Rolling Thunder

Códigos. Probablemente te parezca increíble que estos códigos sean de verdad: 1B: A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS; 7: A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET; 9B: A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET; 11B: A NATURAL PROGRAM DESIRED NEURON.

Sol-Deace

99 vidas y acción a cámara lenta. Pulsa A, B, C, A, B, C, B, C, B, A y <Start> en la pantalla de presentación. Después, ve al menú de opciones, selecciona el nivel por el que quieres empezar, coloca el cursor en Modo y

pulsa <Derecha> hasta que aparezca el mensaje MY99. Empieza la partida seleccionando la opción «Continúe».

Speedball 2

Acceder directamente a la división de honor. Introduce el siguiente código: LCLI CWAf 06XE ya3q 2bSt -is1 gGVC MQMQ.

Streets of Rage

Posibilidades ilimitadas de continuar la partida. Cuando aparezca el mensaje «Game Over», pulsa <Izquierda> dos veces, B, B, B, C, C, C y <Start> para continuar.

Trampoline Terror

Selección de nivel y 99 créditos. En la pantalla de presentación, mueve el cursor hasta la palabra «Start», y pulsa A, B, C, <Arriba> y <Start>.

Universal Soldier

Códigos. Nivel 2: CHSGM. Nivel 6: JDRSD. Nivel 7: OPKSND. Nivel 10: CMVDG. Nivel 8: BYTCM.

Warrior of Rome

Código final. Entra el siguiente código en la opción correspondiente de la pantalla de presentación: GREBDQ3QNE.

Los increíbles secretos de la Sega Megadrive

¡Secretos y estrategias completas para los juegos más candentes!

- Mystical Fighter
- Rolling Thunder II
- The Simpsons: Bart v.s. Space Mutants
- Sol-Deace
- Splatterhouse 2
- Steel Empire
- Super Off Road
- Syd of Valis
- Taz-Mania
- The Terminator
- Thunder Fox
- Toki: Going Ape Spit
- Trouble Shooter
- Two Crude Dudes
- Valis
- Wonder Boy In Monster Land

Secretos especiales y estrategias rápidas para otros 27 juegos.

- Este libro es una guía del comprador: incluye detalles del desarrollo de todos los programas.
- El formato es claro y fácil de leer, para que el libro pueda utilizarse como manual de referencia rápida.
- Más de 200 fotografías : monstruos, trucos...
- Todos los juegos están analizados hasta el final.
- Combinaciones con todos los botones del mando y códigos de acceso.
- Todos los puntos débiles de los monstruos y los guardianes, hasta el último detalle.
- Técnicas de supervivencia.
- Todos los enigmas resueltos.




ISBN 84-406-4162-1
9 788440 641625
85010048